

RETRO
MEGA DRIVE MINI
ASÍ ERAN SUS 42 JUEGOS
AUGE Y CAÍDA DE BIZARRE
EL REY LEÓN RUGIDOS EN 16 BITS
AVANCES LINK'S AWAKENING
FIFA 20 • ASTRAL CHAIN • THE SURGE 2...
HOBBY CONSOLAS
Nº 338
PÓSTER DOBLE
GEARS 5
EL RENACER DEL ROL JAPONÉS
POKÉMON ESPADA-ESCUDO
CODE VEIN
DRAGON QUEST XI S
NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
ONINAKI
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES...
REPORTAJE
EL ESTADO ACTUAL DE LOS BATTLE ROYALE
REPORTAJE
MISMO SITIO, DISTINTO LUGAR
CUANDO VISITAR LOS MISMOS ENTORNOS NO SIGNIFICA VIVIR LA MISMA AVENTURA
¡ABRAN FUEGO!
LOS MEJORES SHOOTERS DE LA TEMPORADA
GEARS 5
DOOM ETERNAL
COD: MODERN WARFARE
THE OUTER WORLDS
CONTRA: ROGUE CORPS...
REGALAMOS 3 JUEGOS
FIRE EMBLEM THREE HOUSES
EL SAGRADO CORAZÓN DE GEARBOX
BORDERLANDS 3
Más grande, más divertido, más... ¡Borderlands!



BORDERLANDS® 3
QUE EMPIECE EL CAOS
13 DE SEPTIEMBRE
18
www.pegi.info
EPIC GAMES STORE
PS4
XBOX ONE
gearbox software
2K
© 2019 IPerion, LLC. Published and distributed by 2K. Gearbox and Borderlands, and the Gearbox Software and Borderlands logos, are registered trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. 2K and the 2K logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. Epic Games and the Epic Games Store logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the USA and elsewhere. All rights reserved. "", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

EDITORIAL



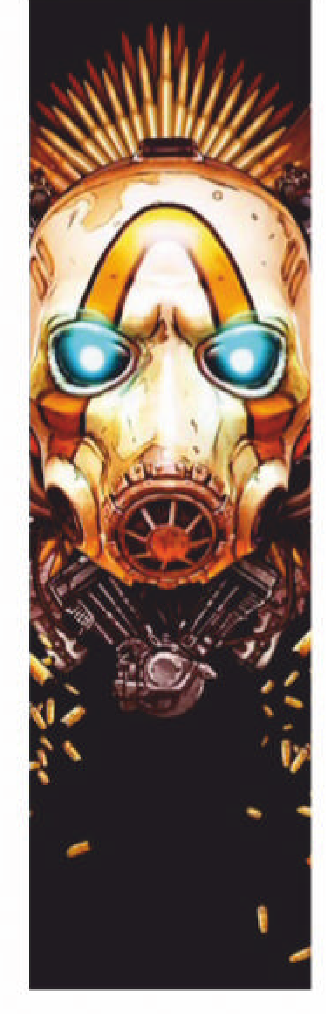
Cárgate en vacaciones, que viene un otoño duro

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Según acabe de escribir estas líneas, me voy de vacaciones. Bueno, o algo así, porque esta industria no para y la Gamescom seguro que me tiene entretenida, no vaya a ser que me aburra... Y más vale que cargue bien las pilas, porque, aunque agosto es un mes más bien tonto en cuanto a lanzamientos, septiembre se presenta agotador, y es sólo el aperitivo de la emocionante campaña navideña que nos espera.

Con la generación actual en plena madurez, los lanzamientos de los próximos meses van a ser de los de dejarnos "ojipláticos". Sony lleva un tiempo en silencio, guardando la voz para lanzar juegos tan esperados como *Death Stranding*, *Medievil* y (de esperanza también se vive) *The Last of Us: Part II*. Microsoft quiere cerrar bien el año con *Gears 5*, más pendiente ya de Scarlett y Project xCloud que de plantar batalla en esta generación. Nintendo azuzará a sus incondicionales con irresistibles juegos marca de la casa, como *Link's Awakening*, *Luigi's Mansion 3* y *Pokémon Espada-Escudo*. Y, por supuesto, no me olvido de los



multiplataforma, desde *Borderlands 3* a *Jedi Fallen Order*, pasando por *Watch Dogs Legion*, *Modern Warfare*, *The Outer Worlds*, *Doom Eternal*, los deportivos de rigor o ese *Need for Speed: Heat*. Y ya paro. Supongo que vale como ejemplo de que nos espera un fin de año agotador y, además, no sólo en cantidad, sino también en variedad. Y eso que no he mencionado los indies...

Sí, creo que me voy a ir de vacaciones, que, sólo pensando en lo que se nos viene encima, me han crujido los pulgares. Van a ser meses intensos sólo hablando de juegos. Y eso espero: que sólo hablemos de juegos. Yo, en mi candidez, creí que eso de que los videojuegos nos hacen violentos era algo de sobra superado hace veinticinco años. Pero veo que no. Cuando se prefiere mirar a otro lado y no buscar la causa real de los problemas, siempre regresan los fantasmas. Es más fácil culpar a los juegos que pensar en qué estamos haciendo mal como sociedad. Pero ya me pegaré otro día contra esa pared de cazafantasmas, no vaya a ser que ahora me arruinen las vacaciones.

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Cuando leáis esto, ya se estará celebrando la Gamescom, donde Sega va a tener una presencia destacada, como poco con *Streets of Rage 4* (ojalá se confirme ya la fecha) y con una "sorpresita" retro. Además, mostrará el nuevo *Yakuza* el 29 de agosto y lanzará Mega Drive Mini el 4 de octubre. Así, no hay quien deje de ser niño.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Nos acercamos lentamente a las últimas Navidades en las que PlayStation 4, Nintendo Switch y Xbox One serán las reinas de la fiesta. Son unas máquinas que todavía tienen mucho que decir, y mucho con qué sorprendernos... así que "vamo a calmarno" con la "next gen" y a disfrutar a tope de la "actual gen".

alberto.lloret@axelspringer.es



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Los videojuegos vuelven a estar en el punto de mira, esta vez por los asesinatos en masa producidos en EE.UU. No es la primera vez que se les acusa de una desgracia así, pero me reconforta ver cómo asociaciones como la ESA y personalidades como Reggie Fils-Aime han salido en su defensa. Ya está bien.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Ahora que llega *Control* (al que tengo muchas ganas), hemos comentado en la redacción el dilema en torno al doblaje. ¿Es mejor dejar un juego con buenas voces en inglés o aportar un doblaje al español a cualquier precio, aunque sea de poca calidad? Yo prefiero lo primero, ¿y tú?

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



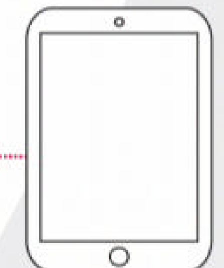
BRUNO SOL
Colaborador

Ojalá los medios generalistas y, sobre todo, los políticos dieran al videojuego la misma importancia que a otras industrias culturales. Durante décadas, los han tratado despectivamente, cuando deberían conocerlos bien. Pero supongo que les pueden el esnobismo y el "son para niños", como decían nuestros padres.

@YeOldeNemesis

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**









SUMARIO Nº 338

28 REPORTAJE

BORDERLANDS 3

El shooter más bandido se vuelve interplanetario y retorna con la escopeta cargada de balas, botín y humor



44 REPORTAJE

MISMO SITIO, DISTINTO LUGAR

Que una saga repita escenarios puede ser un recurso con diversas utilidades

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes

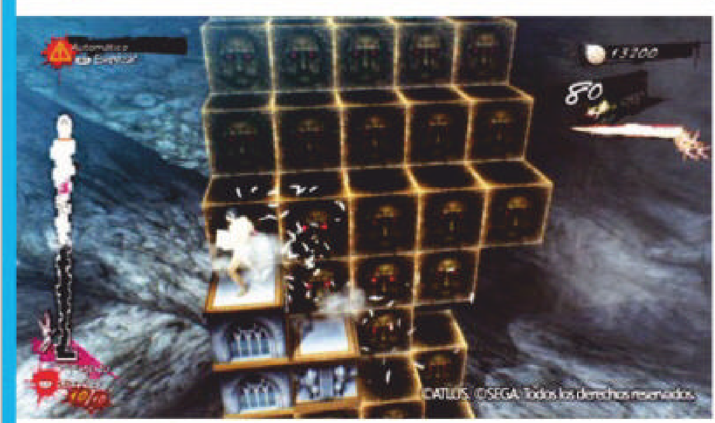


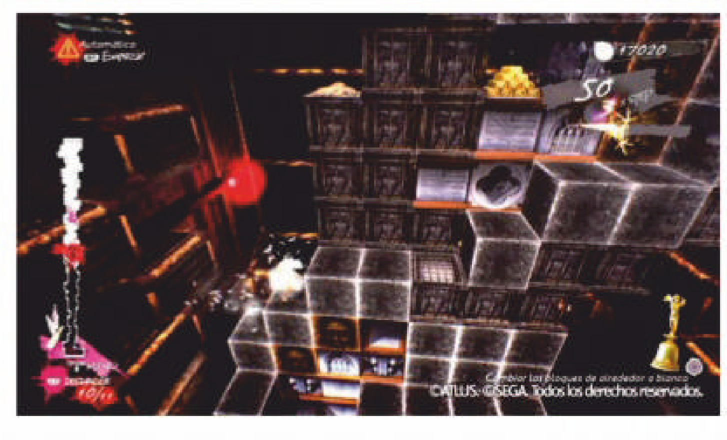
■ Y tanto que le pasa algo... Esta vez, a Vincent Brooks los cantos de sirena para ponerle los cuernos a la formal Katherine no sólo le vendrán de la despampanante Catherine, sino también de la inocente Rin, que no estaba en el juego original de PS3 y 360.

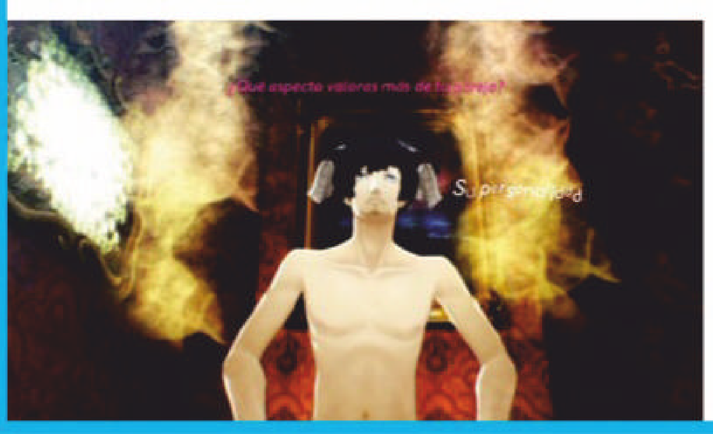




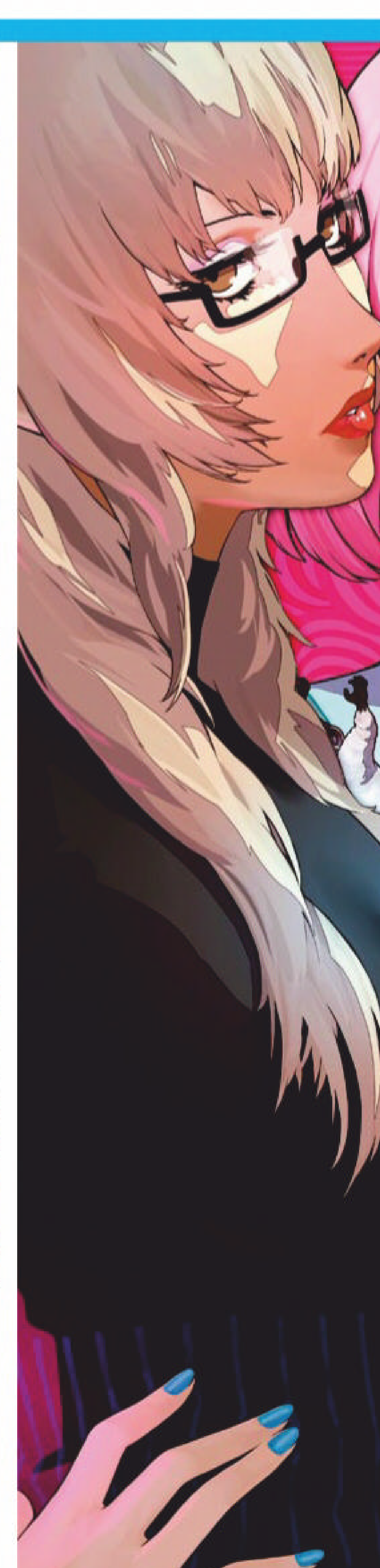


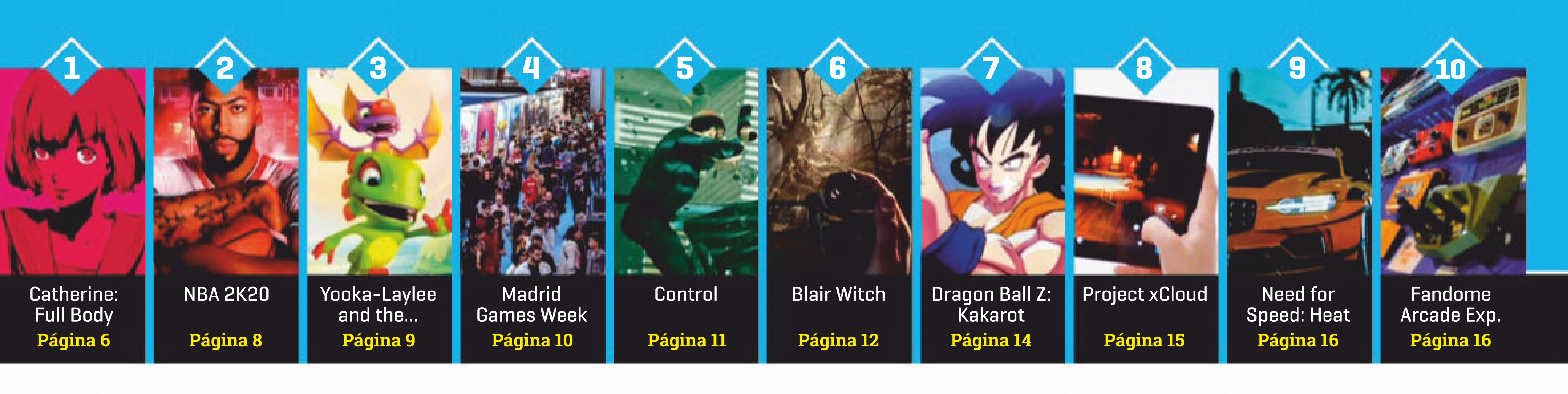






ESTA REVISIÓN AMPLIADA AUGURA UN ROMANCE APASIONADO, MERCED A SUS NUEVAS ESCENAS DE VÍDEO (DIGNAS DEL MEJOR ANIME) O SUS 500 PUZLES







NUEVOS DATOS | PS4

La cuadratura del triángulo, según la sugerente Atlus

Vincent Brooks se enfrentará a una nueva y dura diatriba sentimental el 3 de septiembre, cuando el revestido *Catherine: Full Body* se haga carne

José Tojeiro ya advirtió de los riesgos del "poliamor" hace décadas, y Atlus, que también tenía "ese interés en ir a cama", los corroboró en 2012 con un juego de culto como *Catherine*. Según los anuncios de la prensa, que diría el mito gallego, el 3 de septiembre, esa sensual obra volverá remasterizada y ampliada con la edición *Full Body*, que será exclusiva de PS4, pese a que el original salió tanto en PS3 como en Xbox 360. Para matar el gusanillo hasta ese día, hay disponible ya una demo en la Store.

El protagonista de la aventura será Vincent Brooks, un joven que se verá envuelto en un lío de faldas que será aún más peliagudo que el del original. Volveremos a ver su indecisión respecto a su novia, la formal Katherine McBride, que, tras cinco años de relación, le pide ir pensando ya en el matrimonio... justo antes de que entre en escena la voluptuosa *Catherine*. Ese "desliz" ya lo vimos en su día, pero, en esta ocasión, se añadirá a la ecuación Rin, una inocente chica que tiene amnesia y que toca el piano en el bar que Vincent frecuenta. Pronto, empezará a sufrir pesadillas vinculadas a sus infidelidades, lo que empeorará aún más las cosas, pues se dice que quien muere en ese tipo de sueños también lo hace en la realidad...

Esta revisión incluirá infinidad de contenido nuevo, tanto en forma de secuencias de vídeo (dignas del mejor anime) como en forma de nuevos puzles, pues habrá más de 500, lo que supondrá doblar la cifra del original. De nuevo, la mecánica central será escalar torres huyendo de demonios, teniendo en cuenta que cada tipo de bloque nos desafiará con distintos peligros: caídas repentinas, pinchos, ráfagas láser... Esos rompecabezas se irán intercalando con diálogos (en directo o vía móvil) en los que tendremos margen para influir en las relaciones, respondiendo, por ejemplo, a cuestiones sobre el amor. Si no jugasteis en su día, lo vais a gozar; si lo hicisteis, quizá Rin os haga más felices que Katherine o Catherine... El romance con el bello e inteligente *Full Body* será apasionado.



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - STADIA

Nuevos contratos para seguir con la dinastía

Visual Concepts ha preparado importantes incorporaciones para *NBA 2K20*, en especial la de la WNBA, es decir, la liga femenina

El deporte femenino es un valor mediático en alza, tanto en la realidad como en los videojuegos. Sagas como *FIFA* o *NBA Live* ya le habían dado cabida, pero se echaba en falta que lo hiciera también una serie como *NBA 2K*, pionera en tantas cosas. Pues bien, la entrega de este año contará con los doce equipos de la WNBA. La jugabilidad se ha adaptado y se ha escaneado a las jugadoras, entre ellas la española Maite Cazorla, que ha hecho su debut este año con Atlanta Dream. Ella será, junto a una leyenda como Amaya Valdemoro, la embajadora del juego en España, igual que en el pasado lo fueron los hermanos Gasol, Ricky Rubio o Doncic.

Centrándonos ya en el baloncesto masculino, que seguirá siendo el núcleo de la experiencia, Visual Concepts ha aplicado infinidad de mejoras, sobre todo en el apartado jugable, dado que, en lo técnico, la generación está casi agotada (y, además, la saga la exprimió casi desde su primera entrega para PS4 y Xbox One, allá por 2013). Así, habrá mejoras en el motor de movimiento, que afectarán a las interacciones ataque-defensa, las inercias según el tipo de jugador, el ritmo de los partidos o los sprints (el cansancio será más apreciable). También el manejo del balón y los driblings estarán pulidos, con hasta veintisiete estilos (basados en estándares o en jugadores muy característicos tanto de la actualidad como del pasado) y nuevos movimientos avanzados. El sistema de tiro incluirá nuevos indicadores y unas bandejas rediseñadas, a lo que se añadirán más opciones de juego sin balón, como las fintas.

En cuanto a los modos, de momento sólo se ha hablado de Mi GM 2.0, que presentará cambios en el árbol de habilidades, las relaciones o el trato con los patrocinadores. No obstante, el 21 de agosto, se lanzará una demo gratuita en PS4, One y Switch que permitirá conocer el enfoque de este año para Mi Carrera, de modo que ese progreso se podrá trasladar a la versión final del juego, que saldrá el 6 de septiembre. ■

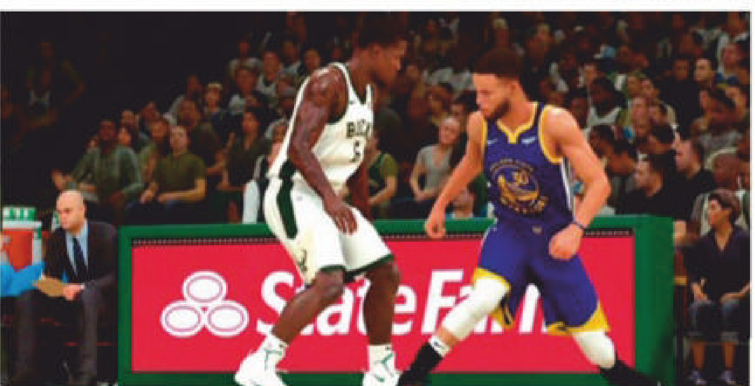


NBA 2K20 PRESENTARÁ CAMBIOS EN EL MOTOR DE MOVIMIENTO, EL DRIBLING, EL JUEGO SIN BALÓN, LOS TIROS...













3

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

El heredero de *Banjo-Kazooie* es ahora el de *Donkey Kong Country*

Yooka-Laylee and the Impossible Lair será un sucesor del clásico de SNES a cargo de miembros de la antigua Rare

Hace dos años y medio, Playtonic Games, un estudio fundado por antiguos miembros de Rare, nos deleitó con *Yooka-Laylee*, un juego que recuperaba la filosofía plataformera de la saga *Banjo-Kazooie*, con mundos tridimensionales en los que recolectar objetos haciendo uso de diversas habilidades. La única diferencia era que, en vez de a un dúo oso-pájaro, manejábamos a un dúo camaleón-murciélago. Pues bien, en algún momento de 2019, el estudio británico lanzará una nueva entrega de la saga (con una edición física que saldrá a un precio reducido de 30 €). *Yooka-Laylee and the Impossible Lair*, será otro homenaje retro-plataformero. En este caso, la filosofía imitada será la de *Donkey Kong Country*, la mítica saga de Rare para SNES.

Así pues, recorreremos veinte niveles de desarrollo bidimensional, en los que habrá que sacar partido a las diferentes habilidades de los protagonistas, como las de rodar o volar. En cada uno de ellos, habrá que recolectar plumas y, en última instancia, rescatar a una abeja. Ahora bien, esos niveles tendrán versiones modificadas, en base a desafíos como corrientes eléctricas, inundaciones, heladas o ventoleras, de modo que, en realidad, habrá 40 fases. A priori, la editora del juego, Team17, debería dar la fecha exacta de salida en la Gamescom. ■

4



ANUNCIO / EVENTO

Madrid Games Week 2019 calienta motores

La Feria del Videojuego y la Electrónica para el Ocio se celebrará del 3 al 6 de octubre en el recinto ferial IFEMA de Madrid

La feria de videojuegos más importante de nuestro país regresará a Madrid este otoño, con un pequeño adelanto respecto a sus fechas habituales. Este año, abrirá sus puertas del 3 al 6 de octubre y, además, ampliará su espacio, con más de 50.000 metros cuadrados de exposición en los que se montarán más de un millar de puestos de juego para que podamos disfrutar de los lanzamientos de esta campaña navideña y quién sabe si de algún interesante adelanto, como ocurre todos los años.

La feria, organizada por IFEMA y AEVI (Asociación Española de Videojuegos), contará, como siempre, con la presencia de las compañías de software y hardware más importantes. Para esta edición, ya han confirmado su participación Nintendo, Sony, 2K, Ubisoft, Bandai Namco, Bigben o Warner. Esperamos que otras habituales, como Activision, Koch Media y Microsoft, no tarden en confirmar su participación.

Por supuesto, no faltarán GAME y sus habituales promociones para celebrar el evento. Y también esperamos una gran afluencia de tiendas de merchandising.

También está confirmada la presencia de los más importantes operadores de eSports, así que no faltarán los torneos organizados por la ESL y la LVP (Liga de Videojuegos Profesional), que se encarga de la organización de ligas como la SLO de *League of Legends* o las de *Counter Strike*.

Y, por supuesto, no faltarán los espacios dedicados al videojuego retro, el arcade y la robótica, así como eventos, presentaciones y todo tipo de actividades relacionadas con los videojuegos: cosplay, concursos, manga... Aunque aún no está confirmado, también es de esperar la presencia de desarrolladores indies españoles, conferencias, charlas y mesas redondas sobre desarrollo y videojuegos en general.

Las entradas ya están a la venta, tanto en www.madridgamesweek.es como en tiendas GAME, y el precio es de 13 € (en taquilla, costarán 17 €). También hay disponible un bono que, por 35 €, da acceso a los cuatro días que durará la feria (el jueves, desde las 15.00h). Ya sabéis: del 3 al 6 de octubre, tenéis una cita imprescindible con los videojuegos en Madrid Games Week.



Esta edición es la más ambiciosa hasta la fecha: contará con más metros cuadrados y con más sorpresas.



Como cada año, esperamos la presencia de los juegos de PS Talents que optan a los Premios PlayStation.



Previsiblemente, el stand de Nintendo permitirá ver muchos de los exclusivos de Switch para esta Navidad.

5





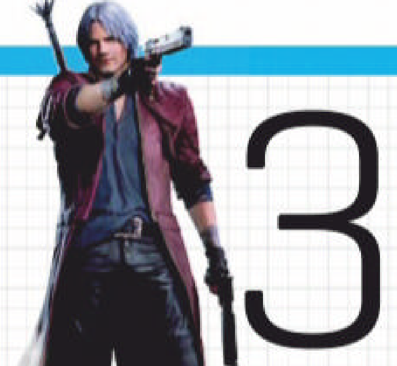
NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

Poderes paranormales para tener el control

Los creadores de *Alan Wake* y *Quantum Break* nos sorprenden con *Control*, una nueva aventura con su sello

Ya hemos podido jugar a *Control* en consola y os podemos adelantar que el nuevo juego de Remedy Entertainment va a ser una de las sorpresas de la temporada. Quizá no luzca igual de contundente que en PC, pero en PS4 Pro se mueve de lujo, y con una buena carga de efectos gráficos en pantalla. Como ya os contamos en nuestro avance, en este thriller de ciencia ficción, deberemos frenar la invasión de una entidad llamada The Hiss, que controla a los trabajadores del FBC (Federal Bureau of Control). La protagonista, Jesse Faden, sólo contará con una pistola bastante normalita, pero que podremos mejorar para añadirle nuevos efectos o convertirla en otro tipo de arma. La munición será ilimitada, pero, tras unos disparos, habrá que esperar a que se recargue, igual que nuestros poderes paranormales (marca de la casa). Hemos probado la telequinesis y el desplazamiento rápido y, al usarlos, la barra de poder se consume, lo que crea una interesante dinámica en los combates, que obligan a alternar constantemente entre disparos y poderes. Los combates requieren de su dosis de estrategia y, al enfrentarnos a un jefe, descubrimos que, además, puede ser un juego realmente desafiante. La cosa se complica con la exploración, ya que, aunque el mapa está abierto desde el principio, para acceder a nuevas zonas, debemos hacernos con la habilidad pertinente. Y es un mapa enrevesado, que nos obligará a estudiarlo bien, lo que se agradece en una aventura de este tipo. *Control* llegará el 27 de agosto localizado al castellano, aunque el resultado... digamos que parece un doblaje amateur. Una pena, porque, por lo demás, es una de las aventuras más prometedoras de la temporada. ■

Las cifras del mes



3 millones de unidades ha vendido ya **Devil May Cry 5**, otro éxito más en la historia reciente de Capcom



36.800.000 **Switch** se han vendido en menos de dos años y medio, y **Pokémon Espada-Escudo** está a la vuelta de la esquina...



100 millones de unidades: es la barrera que ha superado ya **PS4, la sexta consola más vendida de la historia,** ya muy cerca de Wii y PSOne



2.420.000 son las unidades que colocó **Super Mario Maker 2** sólo en sus tres primeros días

7 de los diez juegos de terror más vendidos de la historia en Estados Unidos pertenecen a la saga **Resident Evil**



17.890.000 unidades mantienen a **Mario Kart 8 Deluxe** como el juego más vendido de Switch: uno de cada dos usuarios lo tiene

El 53% de las ventas de juegos de **PS4** entre abril y junio fueron digitales, y también **EA** se mueve en baremos similares (47%)



19.500 unidades se vendieron de **Fire Emblem: Three Houses** en su primer fin de semana en España: un auténtico éxito



NUEVOS DATOS / XBOX ONE - PC

El terror inundará Xbox One a finales del mes de agosto

Blair Witch, ambientado en el universo de "El Proyecto de la Bruja de Blair", está a punto de caramelo, y nos hará pasar tanto miedo como la película original

Fue una de las sorpresas de la conferencia de Microsoft en la pasada edición del E3. Y, menos de tres meses después de su primer e intenso tráiler, *Blair Witch*, una aventura de terror y supervivencia creada por Bloober Team, se estrenará en Xbox One y PC. Será el 30 de agosto cuando los autores de la serie *Layers of Fear* demuestren si han sido capaces de sacar provecho al intenso y terrorífico mundo que nos presentó "The Blair Witch Project" en 1999.

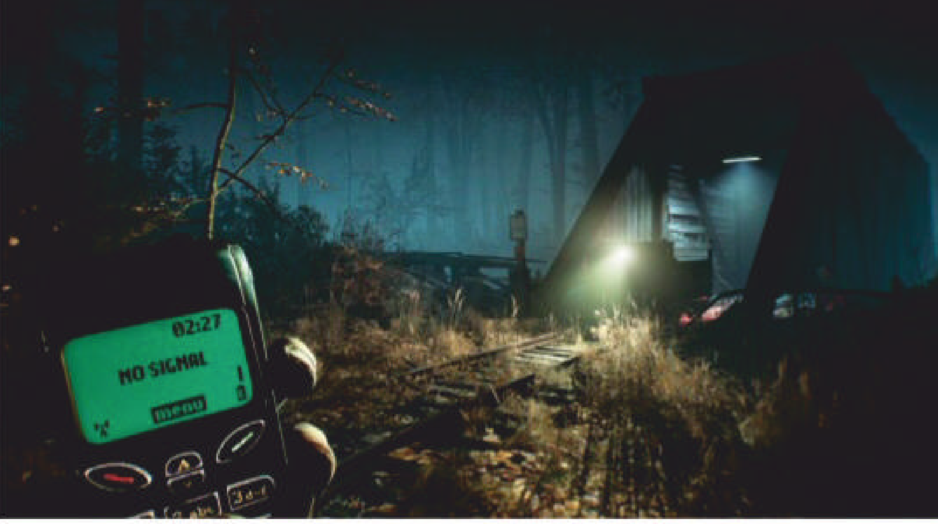
El videojuego se alejará de la trama principal del filme para contarnos una historia alternativa, pero en la que no faltarán todo tipo de guiños y conexiones con la obra original. Así, regresaremos al tétrico bosque de Black Hills para acompañar a Ellis, un agente de policía retirado que participa en la investigación del caso de un niño desaparecido en misteriosas circunstancias. Siempre desde una perspectiva subjetiva, el sentimiento de soledad y la amenaza nos acompañarán en casi todo momento de nuestra incursión en el bosque. Y sólo se romperá parcialmente por dos elementos vitales: la radio, con la que podremos comunicarnos con otros personajes, y Bullet, el perro que nos seguirá fielmente y que, gracias a sus agudizados sentidos, podrá rastrear objetos o guiarnos en la oscuridad. Los combates, aunque no muy numerosos, también romperán nuestro aislamiento, aunque en Bloober Team aseguran que conviviremos con la sensación de indefensión durante toda la aventura, sobre todo ante la siempre presente amenaza de la bruja.

Otra de las claves será, como era de esperar, el uso de la cámara de vídeo. Pero, esta vez, la máquina tendrá la capacidad de manipular el tiempo, lo cual desencadenará bucles temporales y permitirá rebobinar las grabaciones que hallemos para, por ejemplo, dar un salto hacia atrás en el tiempo y despejar un camino que era inaccesible en el presente. Por supuesto, todas estas mecánicas se apoyarán en una oscura y siniestra ambientación, en la que todo estará medido para generar tensión y provocar sustos que nos hagan saltar de la silla como resortes. La bruja ha vuelto. Y viene dispuesta a todo.

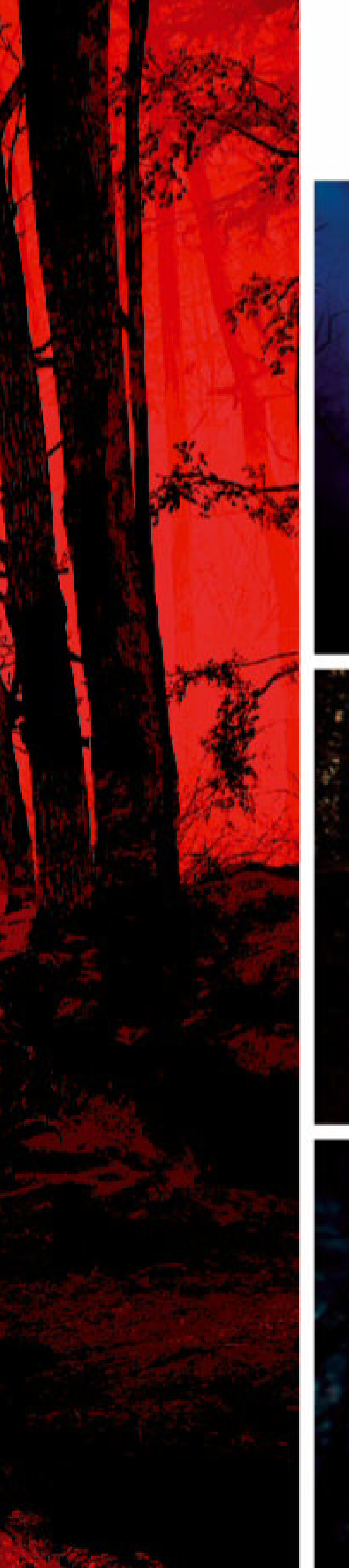
BLAIR WITCH ES OBRA DE BLOOBER TEAM, QUIENES YA HAN MOSTRADO SU DOMINIO DEL TERROR CON LAYERS OF FEAR Y OBSERVER



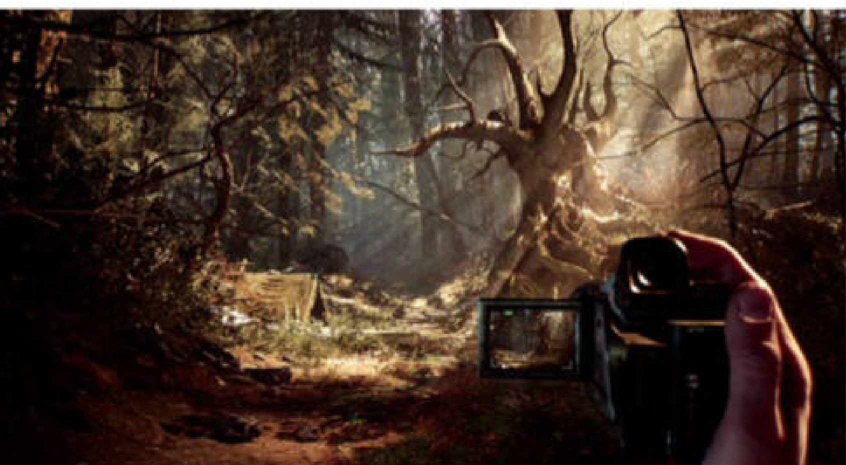
Ellis, un exagente de policía, y Bullet, su inseparable perro, protagonizarán esta aventura de terror y exploración en primera persona inspirada en la película "El Proyecto de la Bruja de Blair".

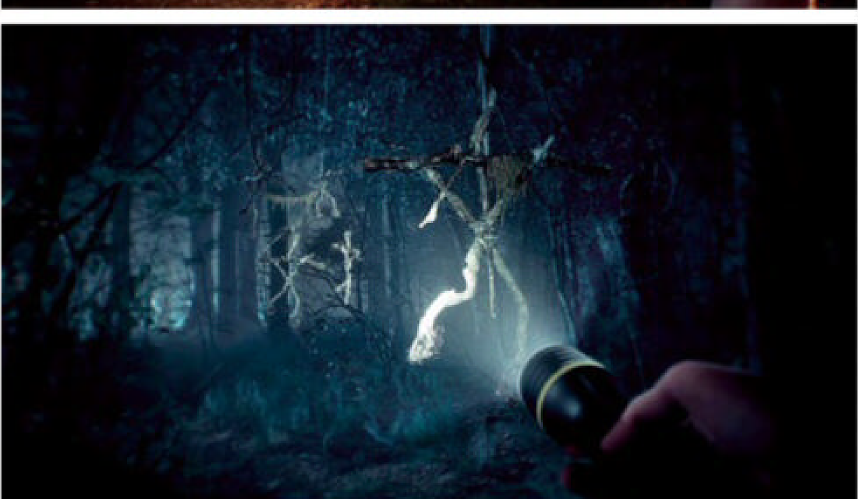














■ En el bosque de Black Hills, alternaremos la exploración de amplios espacios abiertos con la de tétricos edificios en los que la sensación de claustrofobia será nuestro principal enemigo.

Las frases del mes

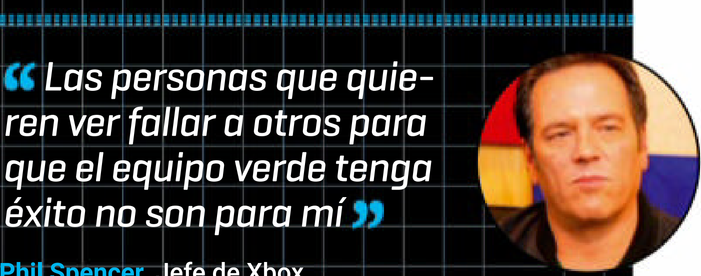
“Hoy día, hay más exigencias, así que, si llega a hacerse otro Alan Wake, tiene que hacerse bien y todo debe encajar... Pero espero que suceda algún día”

Sam Lake. Director creativo de Remedy Entertainment



“La forma más fácil de ganar dinero es hacer un juego en el que todo el mundo está en una isla intentando dispararse, y yo no quería hacer eso”

Hideo Kojima. Creador de *Death Stranding*



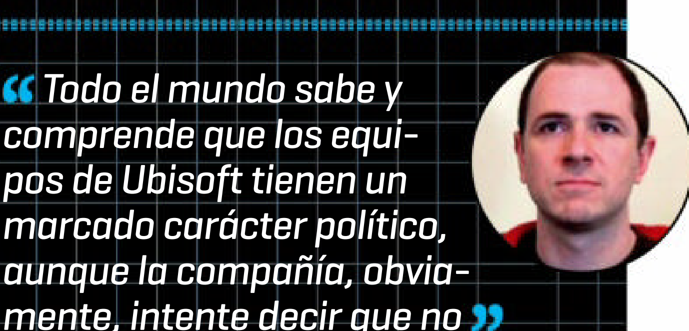
“Las personas que quieren ver fallar a otros para que el equipo verde tenga éxito no son para mí”

Phil Spencer. Jefe de Xbox



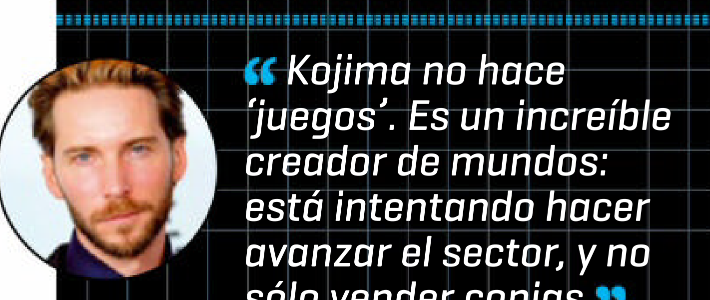
“Hemos trabajado duro para adaptarnos y crear juegos para la siguiente generación ya en 2020: creo que todo el mundo lo está haciendo”

Blake Jorgensen. Director financiero de EA



“Todo el mundo sabe y comprende que los equipos de Ubisoft tienen un marcado carácter político, aunque la compañía, obviamente, intente decir que no”

Alex Hutchinson. Exdirector creativo de Ubisoft



“Kojima no hace ‘juegos’. Es un increíble creador de mundos: está intentando hacer avanzar el sector, y no sólo vender copias”

Troy Baker. Actor de *Death Stranding*

7



Bandai Namco asegura que las mecánicas de exploración y combate estarán pensadas para reflejar el anime con la máxima fidelidad.

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Dragon Ball Z: Kakarot abarcará los 291 episodios

Siguen conociéndose detalles del esperado RPG de acción inspirado en la obra de Akira Toriyama, que replicará todo el arco argumental del anime, hasta la saga de Buu

Ya no hay dudas sobre la duración del arco argumental de *Dragon Ball Z: Kakarot*. Sean Schemmel, voz de Goku en inglés, ha confirmado que el título abarcará toda la etapa de Dragon Ball Z, o lo que es lo mismo, desde la llegada de los saiyans a la Tierra hasta la derrota de Majin Buu.

Gracias a esta decisión, ya es seguro que podremos revivir los 291 episodios del anime original, junto a contenido inédito, en el que, para muchos, está destinado a convertirse en el juego de Dragon Ball definitivo. Para comprobarlo, todavía tenemos que esperar hasta el próximo año, cuando el RPG de acción aterrice en PS4, Xbox One y PC, algo que hará manteniendo la banda sonora original del anime estrenado en 1989. Pero el apartado sonoro no es lo único en lo que CyberConnect2 está poniendo toda la carne en el asador para mantener la máxima fidelidad respecto a la obra de Akira Toriyama. En una reciente entrevista, uno de los responsables de su desarrollo afirmó que el objetivo final es emular completamente el anime. Para ello, están poniendo mucho énfasis en que todos los combates, jefes finales incluidos, se inicien en tiempo real y con total fluidez, manteniendo siempre los movimientos propios de cada enemigo o personaje jugable, entre los que estarán algunos tan conocidos como Gohan, Piccolo y Vegeta. Por otra parte, esta pretensión también salpicará a la exploración del mundo abierto, con la que aseguran querer transmitir una gran sensación de libertad, permitiendo a Goku realizar todo tipo de actividades y desplazarse rápidamente utilizando su inseparable nube Kinton.

WEB MaxXx86

“¿Un RPG de acción de Dragon Ball Z que abarca hasta la saga de Buu y cuenta con la música original? Cae de salida fijo.”



8

NUEVOS DATOS / XBOX ONE

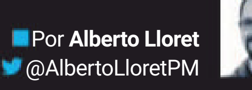
El juego en streaming de Microsoft, cada vez más cerca

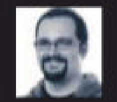
Project xCloud está basado en un hardware similar al de Xbox One S y se podrá probar en octubre

En una reciente entrevista concedida a Fortune Magazine, Phil Spencer y Kareem Choudhry, vicepresidentes de gaming y gaming cloud en Microsoft, han desvelado nuevos detalles sobre el nuevo servicio de juego en streaming de la compañía. Según Choudhry, llevan trabajando en este proyecto prácticamente desde el lanzamiento de la primera Xbox, aunque el empujón más fuerte se ha realizado en los últimos tres años, cuando el modelo de negocio de los juegos como servicio ha ganado fuerza. Según él, estas constantes actualizaciones en los juegos hacen crucial el streaming. Spencer añadió que este servicio no viene a sustituir al actual modelo de negocio, pero sí que es un importante avance para que el mercado se expanda a nuevas regiones y a nuevos tipos de públicos.

Según los responsables de Xbox, Project xCloud funcionará gracias a trece centros de datos alrededor del mundo, con un hardware similar al de Xbox One S. Según Choudhry, el potencial de este hardware equivaldría a ocho Xbox One S, aunque no se han dado mucho detalles. También hay rumores que hablan de un dispositivo sólo para disfrutar de este servicio... De momento, no está confirmado, pero sí sabemos que la versión de prueba estará disponible a partir de octubre, incluyendo la modalidad Console Streaming, que permitirá convertir nuestra consola en un servidor de streaming local para que podamos jugar (dentro de la misma red wifi) en nuestros otros dispositivos. ■

Pulsa Start


Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



LA "CULPA" ES SIEMPRE DE LOS MISMOS...

Al hilo del reciente fin de semana negro en EE.UU., en el que en menos de veinticuatro horas hubo dos tiroteos que se saldaron con más de 30 muertos y decenas de heridos, no hicieron falta ni doce horas más para que se repitiera la triste escena posterior de siempre: la del político que echa la culpa a los videojuegos. La descripción de este personaje tipo es siempre, más o menos, similar: la de un señor mayor con el pelo cano que, por regla general, si ha tenido contacto con los videojuegos, ha sido por accidente, porque se lo han contado o porque ha recogido uno que estaba en el suelo. Pero, en esta ocasión, la escena ha sido más dantesca si cabe: el mismísimo POTUS, el presidente de los Estados Unidos, se sumó a la liturgia y declaró que "debemos detener la glorificación de la violencia", añadiendo que "esto incluye los videojuegos horripilantes y espeluznantes que ahora son comunes. Hoy, es demasiado fácil para los jóvenes con problemas rodearse de una cultura que celebra la violencia. Debemos detener o reducir sustancialmente esto, y tiene que comenzar de inmediato". Efectivamente, para echar la "POTUS". No dejó títere con cabeza, metiendo en el mismo saco al cine o las enfermedades mentales, que son igual de "culpables" de que alguien apriete el gatillo. Pero claro, nada se dice de la facilidad para conseguir armas en EE.UU. (la misma cadena Walmart, foco de uno de los ataques, tenía rifles y escopetas en oferta por poco más de 200 dólares... y los requisitos para acceder a ellas son de risa en muchos estados) o de un sistema educativo y social que excluye a según qué individuos y que tiene una habilidad innata para generar sociópatas en potencia, a lo que hay que añadir discursos populacheros y divisores que fomentan el odio, sin olvidar la leal protección de la NRA (National Rifle Asociation) por las más altas esferas, empezando por el propio Donald Trump. Porque al final, la "culpa" de lo que pasa en el mundo real, de estas masacres en las que a alguien le hace "clic" algo en el cerebro, es de los videojuegos. Para echar la "POTUS", sí.

¿Pero qué esperar de la persona que quiere levantar un muro, si minutos antes había expresado que había que acabar con el discurso del odio en Estados Unidos? La industria, por supuesto, no se ha callado y, a través de la ESA (el organismo que aglutina a desarrolladores y editores en EE.UU.) y de varias personalidades (como Reggie Fils-Aime o Neil Druckmann), ha puesto, y con razón, el grito en el cielo. Porque, aunque pueda parecer un problema complejo, no lo es: si nadie tuviera un arma, no habría tiroteos. Si no hubiera discursos de odio, nadie querría acabar con los hispanos en EE.UU. Que yo sepa, no hay juegos que fomenten el discurso del odio... y, si los hay, pronto se erradican. ¿Pasa lo mismo con los políticos? ■

> *"Las palabras de Donald Trump culpabilizando a los videojuegos de los tiroteos masivos son, efectivamente, para echar la "POTUS""*

9

ANUNCIO ■PS4 - XBOX ONE - PC

En la noche de Palm City, el aire huele a goma quemada

Este otoño, más tuning y mucha policía al volante del veloz *Need for Speed: Heat*



Que EA tenía entre manos un nuevo *Need for Speed* se sabía desde que lo "anunció" un informe financiero de la compañía. Ahora, ya podemos contaros los primeros detalles de *Heat*, que, como era de esperar, tiene como principales protagonistas a los mejores deportivos, las carreras ilegales y las persecuciones policiales. El juego nos propondrá desmantelar una red de corrupción policial, mientras vivimos una doble vida. Durante el día, participaremos en la Speedhunter Showdown, compitiendo en carreras legales, eventos de drift y desafíos todoterreno, para ganar pasta con la que ampliar el garaje y tunear los coches. Y, por la noche, podemos embarcarnos en peligrosas carreras ilegales, con las que ganarnos el respeto de las bandas rivales... que no serán nuestra única preocupación, pues un policía corrupto ha organizado una operación al margen de la ley para quedarse con los coches de los corredores. Tendremos que valorar si merece la pena el riesgo o es mejor volver a casa y esperar a un nuevo día... El juego promete más opciones de personalización que nunca, y nos permitirá formar nuestra banda de corredores ilegales para recorrer juntos, online y sin límites, la enorme ciudad de Palm City. ■

10





■ Hay muchas piezas del Museo Tecnológico de Videojuegos MUTECVI, que hacen un repaso de la historia del videojuego.

EVENTO

Un regreso a los 80 con Arcade Experience

Esta exposición sobre la historia del videojuego estará abierta hasta el 8 de septiembre, en la sala Fandome de Madrid

Fandome es un espacio donde los fans del cine, los cómics y las series pueden disfrutar de sus aficiones en exposiciones, conferencias, eventos... Este verano, una de estas actividades está siendo Arcade Experience, una enorme exposición dedicada a la cultura de los años 80, con especial protagonismo para el videojuego. Se compone de varias áreas, incluida una recreación de una sala arcade clásica repleta de recreativas, tematizadas con las series, películas y juegos de la época, desde Cazafantasmas a Mazinger Z. Los visitantes también pueden jugar con microordenadores y consolas clásicas, y disfrutar de una retrospectiva de la historia del videojuego.

Además, Arcade Experience colabora con la Michael J. Fox Foundation y su lucha contra el Parkinson y con Videojuegos por Alimentos. Y hay proyecciones de películas, charlas y la música de las series, filmes y videojuegos que marcaron los 80. La exposición, en la calle Duque de Sesto 27 de Madrid, estará abierta hasta el 8 de septiembre y la entrada cuesta 10 euros. Tenéis más información en ***fandome.es.*** ■



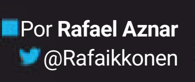
■ *Need for Speed: Heat* se pondrá a la venta con una edición estándar y una Deluxe cargada de contenido extra, como alucinantes coches (BMW i8 Coupe K.S Edition, Mercedes C63 AMG Coupe K.S Edition...), opciones de personalización y otras ventajas.



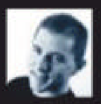
■ La cultura de los 80 es la protagonista y, entre las propuestas, podemos visitar una enorme exposición de "Regreso al Futuro".



Cartas desde Yamanose



■ Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



CRONOLOGÍA VITAL EN CLAVE DE VIDEOJUEGOS

Imagino que le pasa a todo el mundo, pero, cuantos más años tengo, más me cuesta ubicar en el tiempo según qué acontecimientos. La memoria no es la misma y, lógicamente, cada vez son más las situaciones por las que he pasado, con la consiguiente dificultad para recordarlas todas con exactitud. Para más inri, hay veces en que tengo mejor recuerdo de cosas que pasaron en los años 90 que de otras acontecidas en esta década que ya se acaba...

Ahora bien, esa sensación de desmemoria no rige en mí de la misma manera cuando están de por medio los videojuegos. Más allá de que una consola o un juego me pudieran gustar más o menos en su momento, hay muchos que los tengo asociados a determinados momentos de mi vida. No recuerdo exactamente la distribución que tenía la casa donde vivía a los cinco años, pero sí recuerdo que se le ganó un espacio extra para poner una habitación que era donde jugaba a la Mega Drive, a juegos como *The Revenge of Shinobi*. También me acuerdo de jugar a *Sonic 2* en el chalet de veraneo o a *Dragon Ball Z: L'Appel du Destin* en casa de mis abuelos. O de que mis padres no querían que mi hermano pequeño y yo nos encargáramos de enchufar el transformador a la corriente, por miedo a que nos electrocutásemos...

De la niñez, también recuerdo a la perfección las máquinas que había en los salones recreativos que solía frecuentar, algunas de las cuales me obligaban a tirar de taburete. Y la brasa a mis padres o a mi abuelo para que se rascaran el bolsillo en busca de monedas. También tengo aún la imagen de jugar a *Zelda: Majora's Mask* y haber llegado a llamar al servicio de guías telefónicas (lo que oís) que ofrecía el Club Nintendo.

De la adolescencia, los principales recuerdos que tengo son de las quedadas con amigos en casa, para jugar a títulos multijugador, como *Pokémon* (en sus tres primeras generaciones), *FIFA 2003*, *Mario Party 5*, *Super Smash Bros Melee*, *Tales of Symphonia*, *San Francisco Rush 2049*... Para el recuerdo, quedarán las más de 100 horas a *Phantasy Star Online*... sin online, en un televisor diminuto y con pantalla dividida para cuatro.

También hay cosas que asocio a momentos difíciles. Dreamcast llegó a mí en 1999, en un momento terrible. El primer *Yakuza* de PS2 lo jugué con el ánimo por los suelos, poco antes de dejar el hogar para marcharme a la universidad. En 2012, recuerdo estar analizando *Kid Icarus Uprising* cuando murió mi abuela. En 2010, iba a la facultad por las mañanas y tenía tres empleos a tiempo parcial, con lo cual no me quedaba tiempo para casi nada (ese curso me dejó agotado mentalmente)... pero, aun así, por la noche, echaba varias horas a *Final Fantasy XIII*, mi vía de escape particular. En definitiva, recuerdo claramente qué estaba haciendo cuando disfruté de multitud de juegos, pero no sé ya ni qué cené anteayer... ■



« En 2010, iba a la facultad por las mañanas y tenía tres empleos a tiempo parcial... pero Final Fantasy XIII se convirtió en una vía de escape »



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

1

RYANAIR OBLIGA A KOJIMA A FACTURAR A BBPOD

Las restricciones en el equipaje de mano son uno de los principales quebraderos de cabeza a los que nos enfrentamos cuando toca planificar un viaje en avión. Que si la maleta tiene que tener el tamaño justo, que si hay que plastificar los botes con líquidos, que nada de llevar el cortauñas a bordo y aprovechar el viaje para hacernos la pedicura... En fin, qué os vamos a contar que no sepáis ya. Aunque el que parece que desconocía estas políticas es el mismísimo Hideo Kojima, quien, recientemente, protagonizó un curioso incidente en San Diego. Al parecer, el creador de *Metal Gear* fue retenido en el control aduanero del aeropuerto norteamericano cuando se disponía a viajar, como si nada, con una réplica de BBPOD en brazos. Descolocado por ver a alguien portando un "bebé en lata", el personal de seguridad impidió el acceso al creativo nipón, quien tuvo que explicarles que no se trataba de una de las extrañas comidas que sube habitualmente a Twitter, sino de una figura de *Death Stranding*, su próximo videojuego. Pese al desconcierto inicial de los agentes, que creció aún más tras ver un tráiler del juego, al final accedieron a dejarle pasar, eso sí, facturando a BBPOD.

- ☐ ESO LE PASA POR IR DE GUAY. HALA, ¡A PAGAR!
- ☐ ¿PERO CÓMO PODÉIS MONTAROS ESTAS PELIS?


Pág. 18

LA OTRA CARA
Descubrir la verdad no es fácil, aunque esté ahí fuera


Pág. 22

LA COMUNIDAD
Un espacio para las opiniones más variopintas

¡PARTICIPA!
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

GANA UN +1 EN **HORNEADO CON BAKERY SIMULATOR**, ¡UN JUEGO "PANTÁSTICO"!

Si tu sueño desde niño siempre ha sido emular a Chema, el panadero de Barrio Sésamo, estás de enhorabuena, pues el estudio Live Motions Games está dando ya el último golpe de horno a su nueva propuesta: nada menos que un "simulador realista de panadero". Con un lanzamiento programado para octubre en PC y para 2020 en consolas, *Bakery Simulator* buscará crear la experiencia panadera definitiva. El juego estará enfocado en el modo historia, por lo que nuestras manos estarán solas ante la masa. Entre las tareas que nos propondrá, se encontrarán algunas tan apasionantes como fabricar distintas variedades de pan, utilizando siempre la cantidad precisa de ingredientes, o crear nuevas recetas que revolucionen los bocatas de nuestros clientes. Para no dejar nada al azar, el estudio ha contado con la estrecha colaboración de un maestro panadero con más de diez años de experiencia en el sector. Un título que romperá moldes... De pan, claro.

- ¡YEAH! ¡POR FIN APRENDERÉ A HACER CHAPATAS!
- PAN NO SÉ, PERO TENÉIS UNA TORRIJA ENCIMA...





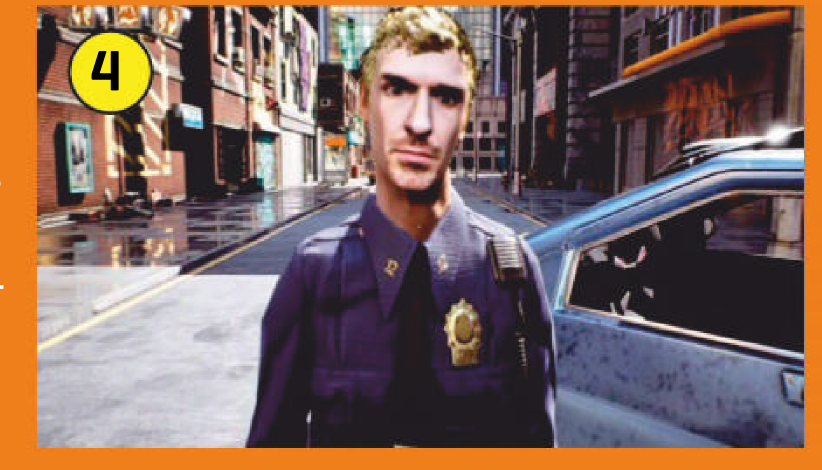
¡Fin a la guerra de consolas! Harto de las discusiones sobre qué plataforma es mejor, un grupo de "modders" ha conseguido crear una máquina todo en uno que aúna las "tripas" de PS4, Xbox One, Switch y PC. Lo más interesante de todo es que es totalmente funcional, aunque, claro, su talla es XXL. ¡Pero a quién le importa el tamaño!

- ¡MOLA! PERO ES INCÓMODA PARA JUGAR EN PORTÁTIL A SWITCH
- CLARO, CLARO, Y TAMBIÉN REPRODUCE VHS, ¿VERDAD?

STEAM RETIRA **CYBERPRANK 2069**

Descrito, no sin algo de morro, por sus creadores como un juego "breathtaking" y "que no tiene nada que ver con *Cyberpunk 2077*", hace unas semanas apareció en Steam esta aventura ambientada en una ciudad futurista dominada por una raza de ordenadores inteligentes. Tras probarlo, muchos usuarios (incluidos nosotros, que somos unos linces) sospecharon que, en realidad, este sencillo título sí que podría estar ligeramente inspirado en el esperado juego de CD Projekt RED. Sea como fuere, el caso es que, al final, Steam cedió a la presión y lo retiró de su catálogo.

- ¿PERO EN SERIO CREÉIS QUE ESTABA "LIGERAMENTE INSPIRADO"?
- HOLA, VENGO DEL FUTURO PARA DECIROS QUE SOIS "MONGUERS"





5

ACUSAN A PAPA ROACH DE PLAGIAR UNA IMAGEN DE WE HAPPY FEW

Papa Roach, la mítica banda norteamericana, está de gira. Y vosotros pensaréis: "Pues me parece estupendo, ¿pero qué pinta una noticia musical aquí? ¿Es que ahora os creéis la revista Rolling Stone?". Nada más lejos de la realidad, queridos "consolegas". De lo que en realidad os queremos hablar es de la acusación de plagio que ha salpicado al grupo durante la promoción de uno de sus últimos shows en Dallas, Texas. Según aseguraron algunos malpensados, los responsables de la organización del concierto utilizaron, sin permiso, una imagen del videojuego *We Happy Few* para componer los carteles promocionales del evento. Por supuesto, a uno de ellos, seguramente aficionado a la cumbia y al reguetón, le faltó tiempo para chivarse en Twitter, donde colgó en su perfil la foto de uno de estos pósters. Como podéis comprobar, lo cierto es que la imagen desprende cierto parecido con el título de Compulsion Games, aunque la banda todavía no ha emitido ningún comunicado oficial que admita o desmienta esta acusación.

- EL PLAGIO ES DESCARADO, PERO ANDA QUE CHIVARSE...
- VOSOTROS SÍ QUE OS TENÉIS QUE IR DE GIRA, MAJOS

6

Se filtran varios pokémon inspirados en la saga *Zelda*. Nintendo ya ha mostrado varias de las nuevas especies que se estrenarán en *Espada* y *Escudo*. Pero, entre ellas, aún no están los pokémon basados en *Zelda* que, según una fiable filtración, aparecerán en la esperada entrega para Switch de la saga de Game Freak. Molan, ¿verdad?

- FUÁ, CHAVAL: SON BRUTALES
- ¿NO OS DA VERGÜENZA?



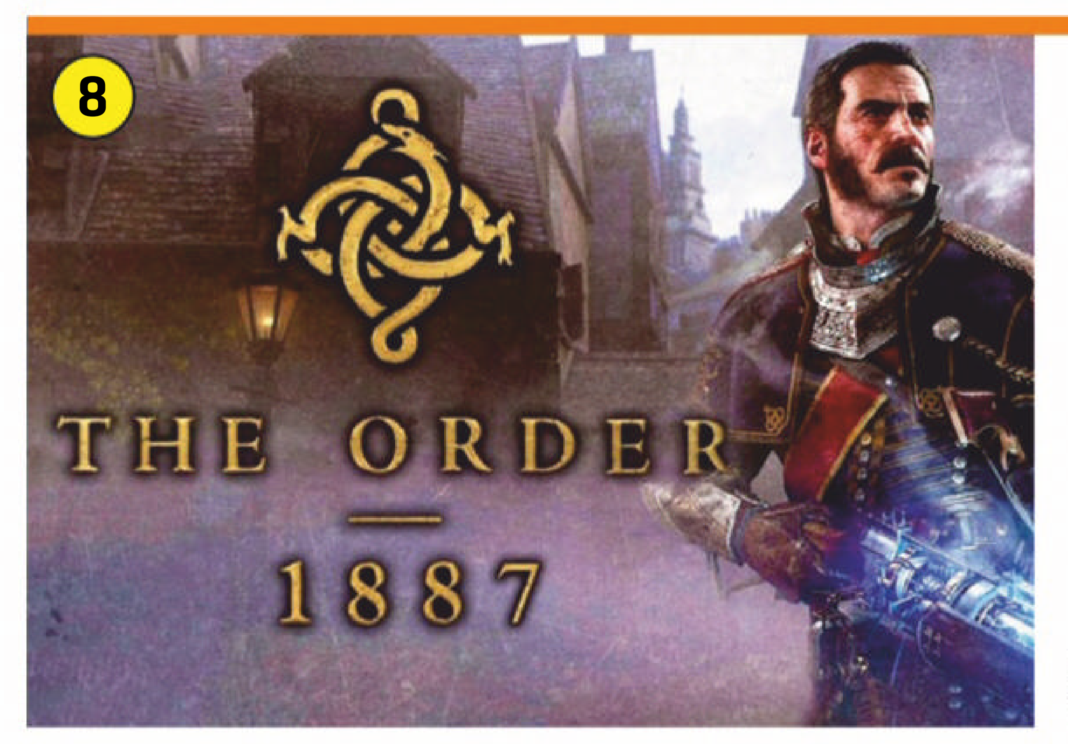
7



UN ADOLESCENTE GANA 3 MILLONES DE DÓLARES CON FORTNITE

Si vuestro hermano pequeño, primo o hijo se pasa el día jugando a *Fortnite*, dejadle tranquilo y no volváis a echarle la bronca, que quizás algún día os saque de pobres. Y si no, sólo tenéis que ver al bueno de Kyle "Bugha" Giersdorf, un zagal de tan sólo dieciséis años que se ha embolsado 3 millones de dólares al proclamarse vencedor de la Copa Mundial de *Fortnite*. Pero éste no es el único adolescente que se ha convertido en millonario en este torneo, ya que el día anterior se disputó la final por equipos de dos jugadores y la victoria fue para Nyhrox y Aqua, otros dos adolescentes de dieciséis años. En su caso, tendrán que repartirse el premio, también de 3 milloncetes, entre ambos, lo que tampoco está nada mal. Eso sí que es que te paguen por jugar...

- ESO SÍ QUE ES UNA BUENA CAJA DE BOTÍN
- ¿3 MILLONES POR JUGAR? OS COLUMPIÁIS



SONY YA TRABAJA EN LA SECUELA DE THE ORDER 1886

***The Order:1886* es uno de los exclusivos más queridos** por los usuarios de PS4. Y, consciente de ello, estaba claro que Sony no iba a dejar pasar la oportunidad de crear una nueva entrega para regocijo de los innumerables fans de la aventura protagonizada por la orden de caballeros artúricos. Aunque todavía se desconoce la mayoría de pormenores de esta secuela, lo que sí sabemos es que estará desarrollada por Ready at Dawn y SCE Santa Monica Studio, quienes ya se encargaron de la creación del juego original. Precisamente, ha sido uno de sus miembros quien se ha encargado de destapar la noticia en su perfil de LinkedIn, en el que, de paso, ha aprovechado la ocasión para quejarse del "crunch" y de la dudosa calidad, sobre todo a nivel gástrico, del cortado de la máquina de café de la oficina.

- ☐ PERFECTO, QUE LE ECHÉ 80 HORAS AL PRIMERO
- ☐ ¡SOLICITO UNA "ORDER" DE ALEJAMIENTO!

9 **Cory Barlog cree que el peor enemigo son los micropagos.** Y lo molón del tema es que el director de *God of War* lo afirmó al contestar por Twitter una encuesta de Xbox, en la que preguntaban a los usuarios cuál creían que era el villano más temible de la historia de los videojuegos. Desde luego, no hay duda de que el amigo fue un poquito trol, pero razón no le falta...



- ☐ SI CORY TE VACILA, TÚ TE CALLAS Y LO ASIMILAS
- ☐ Y QUE VOSOTROS HABLÉIS DE TROLS...



HALLAN UN MENSAJE OCULTO EN EL TRÁILER DE HALO INFINITE

El tráiler de *Halo Infinite*, junto a la confirmación de su salida en Xbox One y Project Scarlett, fue uno de los momentos que más nos hicieron babear durante la conferencia de Microsoft en el pasado E3. Como para no... ¿El Jefe Maestro dándolo todo en la nueva generación? ¿Qué puede molar más? Pues, por ejemplo, que el tráiler esconda un mensaje oculto. Así lo descubrió un avispado fan de la saga que, tras analizar el vídeo fotograma a fotograma, halló un código QR que pasó inadvertido para la mayoría de mortales y que enlazaba a un archivo de audio. En él, se puede escuchar a Cortana decir: "Esto... esto es parte de mí. No sé por qué, no sé cómo, pero soy yo". Expectación por las nubes, amigos.

- ☐ ¡MOLA! PERO OS HABÉIS EQUIVOCADO DE CÓDIGO QR...
- ☐ "HA-LO" PEOR ES QUE SOIS UN POCO MENTIROSOS

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **FIRE EMBLEM: THREE HOUSES** PARA SWITCH

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego *Fire Emblem: Three Houses* para Nintendo Switch. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 337

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Falso 5 Falso 6 Verdadero 7 Verdadero 8 Falso 9 Verdadero 10 Falso

GANADORES de un juego **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** (HC 337)

▸ Sergio Padrino (Madrid) ▸ Gonzalo Membrilla (Granada) ▸ José Antonio Vargas (Almería)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Que *Pokémon Go* haya sido descargado ya 1.000 millones de veces. Esto demuestra la gran repercusión que tienen a día de hoy los videojuegos en todos los ámbitos de nuestra vida. Juan Pela

Y que lo digas. Nosotros nos dimos cuenta de lo que dices cuando vimos al tío Fulgencio intentando pescar a Kabuto como un poseso. Desde que lo consiguió, ya sí que no hay quien le aguante...

Que Square Enix esté preparando ya la versión definitiva de *Shadow of the Tomb Raider*. ¡Lo espero con muchas ganas! @Almudena_RF
Aún no se ha confirmado de forma oficial, pero todo apunta a que tu espera merecerá la pena. Guiño, guiño.

La falta de imaginación que acusa la industria desde hace unos años. Todos los juegos que pruebo me parecen genéricos. Fabrizio Ordiz
¡Pero si antes hemos hablado de un simulador de panadero! Lo malo es que seas celíaco, claro...

Que Kojima diga que no le van nada los battle royale. Si lo dice el amo y señor de los videojuegos, por algo debe ser. Caro Ina
Ya. A lo mejor lo dice porque es un poquito "paquete", ¿no te parece? ¡Nos lo pulimos al *PUBG* fácilmente!

Que Capcom vaya a empezar el testeo de un nuevo *Resident Evil* en septiembre. Ojalá sea la continuación del *7* y no un remake. Daniel M.
Nos conformamos con cualquiera de las dos opciones, siempre que el remake no sea del *Gun Survivor*, claro.

Que Nintendo haya vendido más de 37 millones de Switch en tan poco tiempo. Y cuando salgan las revisiones, venderán aún más. Mathías F.
La cifra es buenísima. Y sí, seguro que las revisiones animarán las ventas. ¡Estupendo análisis financiero!

La pintaza que tiene Mega Drive Mini. Se la ve muy cuidada y con una colección de juegos impecable. ¡Reservada desde ya! Ghandi
Pues hala, ya sí que no te la quita nadie. Si es que da gusto cuando somos previsores, ¿no te parece?

Sé que llego tarde, pero acabo de comprar una Xbox One y estoy alucinando con el genial *Ori and the Blind Forest*. Es uno de los mejores juegos que he jugado. ¡Y quiero adoptar a Ori! Blanca Atienza

El juego es increíble. Pero te recomendamos que no te compliques tanto y adoptes un perrete. Vale que hay que sacarlos tres veces al día, pero necesitan mucho menos ejercicio que el bueno de Ori.

NO MOLA



Las críticas a *Call of Duty: Modern Warfare* por el uso del fósforo blanco. ¿Cómo osan hacer un juego de guerra que simula una guerra? Mejor con unicornios y litros de horchata. Alfonso Calmaestra

Leyéndote, no hemos podido evitar imaginar un *CoD* en el que las refriegas se disputen lanzando flores y, al rato, cruzando indirectas dialécticas con ánimo de ofender. Espera, ¿eso no es Twitter?

Que Troy Baker diga que "no estamos preparados para *The Last of Us: Part II*". Yo, hasta que no salga en PC, está claro que no. Julián Martínez
Qué nos vas a contar, que llevamos esperando la versión del primero para ZX Spectrum desde 2013...

La gente que compró PS4 a un céntimo por un error informático y luego reclamó a la tienda cuando le cancelaron el pedido. ¡Vaya caras! Thif
¿Caras? ¡Pero si un céntimo es un preciazo! No, en serio; la verdad es que algo de morro sí le echaron.

Que algunos sigan culpando a los videojuegos de ciertas desgracias, como los tiroteos de Dayton y El Paso. ¡Basta ya! Manuel Sánchez
Lo mejor en estos casos es no darle repercusión. De hecho, cambiemos de tema: ¿cómo va ese veranito?

Que el CEO de Ubisoft diga que le gustaría ver un *Assassin's Creed* en China. A mí no me dice nada. Yo prefiero el Japón feudal. Ironangel
¿Desde cuándo a una empresa le importa lo que diga su CEO? Por cierto, ¿qué tal vas de chino mandarín?

Las ridículas normas de vestimenta de Mixer, la nueva plataforma de streaming. ¿Pero en qué siglo creen que vivimos? Masterlord
Es un tema controvertido. Pero, como se le ocurra emitir a Sergio Ramos, explota el servicio por los aires.

Los problemas de *Bloodstained* en Switch. Y eso que la consola mueve juegos mucho más exigentes sin despeinarse. Hraesvelrg
Sus desarrolladores ya han dicho que están trabajando en ello. Toca tener paciencia, joven padawan.



Que la petición online para que la futbolista Megan Rapinoe sea la imagen de portada de *FIFA 20* no haya servido para nada. Al menos no han elegido a los Messi y Ronaldo de siempre. Elisa E.

La verdad es que no se puede reprochar a EA que no haya apostado por el fútbol femenino en las últimas entregas. Pero sí, ojalá veamos pronto a una crack como Megan en la portada del juego.

Por David Alonso @Davealonsoh

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

SUBEN



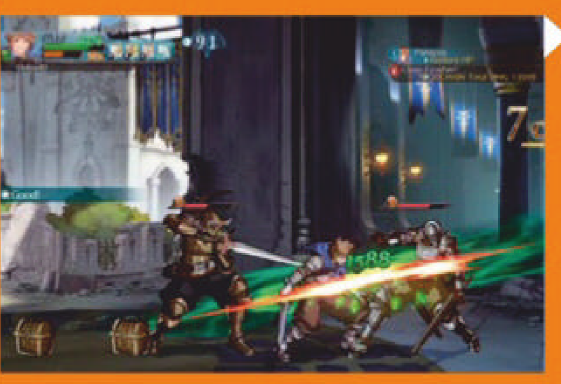
LA GAMESCOM promete tener enjundia este año. No en vano, habrá una conferencia inicial (el 19 de agosto, a las ocho de la tarde de España) en la que estarán presentes compañías tan punteras como Sony (Kojima ha prometido novedades de *Death Stranding*), Microsoft, Capcom, 2K, Activision, Sega, Square Enix, Ubisoft... Habrá juegos ya conocidos, pero también otros que aún no han sido anunciados. Además, una hora antes, Google tendrá un evento propio en el que dará nuevos detalles sobre Stadia, entre los que esperamos que esté la fecha de inicio del servicio.



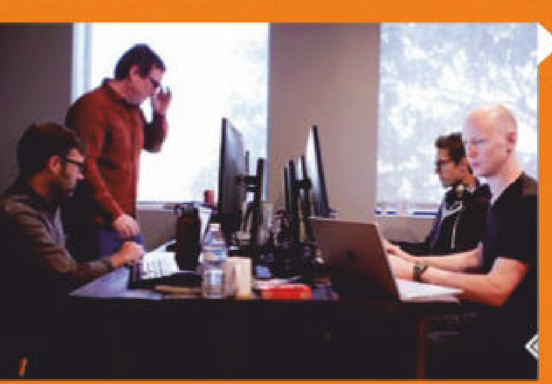
CONCRETE GENIE, el indie de PS4, ya tiene fecha: el 9 de octubre, y contará con una edición física por 30 €. Y otro indie que también tendrá versión física en Europa para PS4 y Switch, aún sin fecha, es *Guacamelee One-Two Punch Collection*.



ARC SYSTEM WORKS está trabajando ya en una nueva entrega de *Guilty Gear*, que saldrá en 2020 y será una reinvención completa de la saga. El primer tráiler muestra un combate entre Ky Kiske y Sol Badguy con unos planos bestiales.



GRANBLUE FANTASY VERSUS, otro de los juegos de lucha en los que trabaja Arc System Works (aquí junto a Cygames)... no será sólo un juego de lucha. Además de los combates de uno contra uno, habrá un modo RPG a lo beat'em up.

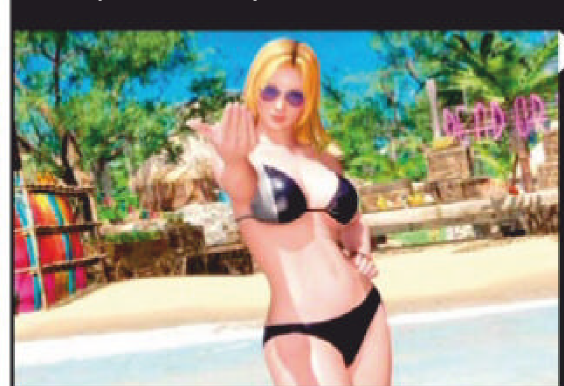


THE INITIATIVE, el estudio de más reciente creación de Microsoft, ha fichado a varios diseñadores de *God of War*, que se suman a otros procedentes de Crystal Dynamics, Rockstar, Respawn, Insomniac... Su debut en Scarlett apunta alto.

BAJAN



LOS ÚLTIMOS TIROTEOS EN ESTADOS UNIDOS han aventado la enésima campaña contra los videojuegos por, supuestamente, glorificar la violencia. Esta vez, los ataques han venido de políticos como Donald Trump, quien, en lugar de regular una lacra como es la libre adquisición de armas, prefiere apuntar en otra dirección. Además, el presidente sigue con su guerra comercial contra China, y compañías como Sony ya han advertido de la repercusión que eso puede tener en su producción y en el precio de sus productos. Ideal de cara a la nueva generación...



DEAD OR ALIVE sigue con sus particulares sablazos. Si la quinta entrega ya tuvo DLC para aburrir por varios centenares de euros, la sexta acaba de lanzar su segundo pase de temporada (en apenas medio año), que cuesta la friolera de 80 €.



PC ENGINE COREGRAFX MINI no será distribuida en España por Konami. Sólo tres países europeos tendrán el privilegio: Reino Unido, Francia e Italia. Quien quiera hacerse con una tendrá que comprarla en tiendas online de esos países.



LOS RETRASOS han afectado a *Blacksad* (pasa del 26 de septiembre al 5 de noviembre), Mega Drive Mini (del 19 de septiembre al 4 de octubre), *Destiny 2: Bastión de Sombras* (del 17 de septiembre al 1 de octubre) o *XIII* (éste se va a 2020).



DUCKTALES REMASTERED ha sido retirado de las tiendas digitales, después de que caducaran los derechos que tenía Capcom, por lo que ya no es posible adquirirlo. Si lo queréis, la única opción ahora es la cotizada edición física de PS3.



Animal Crossing New Horizons

LLENANDO DE VIDA UNA ISLA DESIERTA

PLATAFORMAS
Switch

GÉNERO
Simulador social

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

LANZAMIENTO
20 de marzo

Aún queda más de medio año para que la nueva entrega de *Animal Crossing* aterrice en Switch, pero podemos empezar a abrir boca con la información que tenemos hasta ahora.

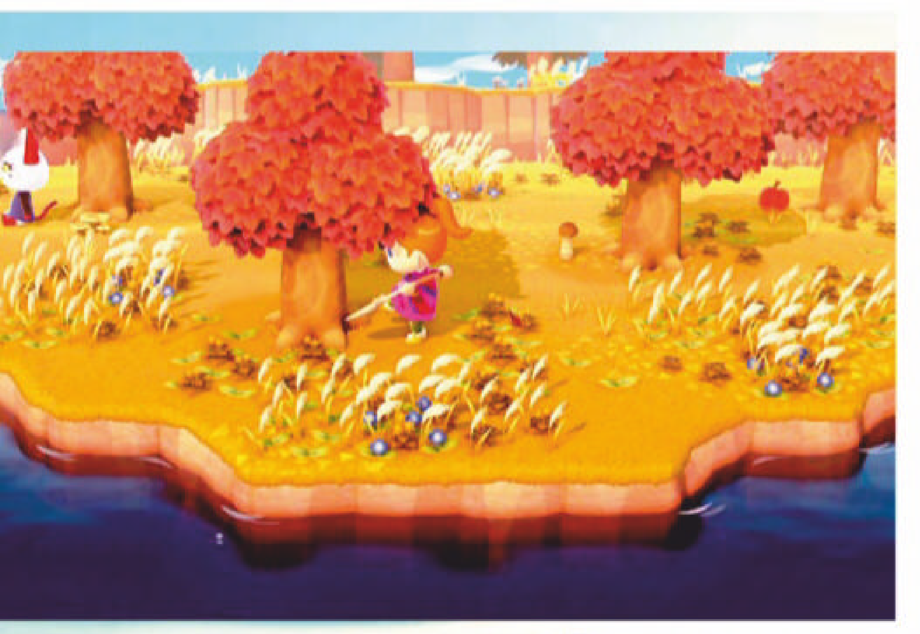
Aunque en los últimos años hemos recibido varios spin-offs de la saga (*Happy Home Designer*, *Amiibo Festival*, *Pocket Camp*), la última entrega principal (*New Leaf*, de 3DS) ya queda muy lejos, y los fans de *Animal Crossing* esperan con muchas ganas este próximo gran juego, que llegará a Switch el 20 de marzo de 2020 en todo el mundo. La espera aún se hará larga, pero todo indica que supondrá un salto de gigante en la saga, y que su ingente cantidad de contenidos y sus posibilidades llevarán la experiencia de *Animal Crossing* mucho más allá de lo que conocíamos hasta ahora.

El nuevo plan de Tom Nook

Con cada entrega, Nintendo trata de establecer un nuevo contexto que aporte frescura y, en *New Horizons*, la novedad de fondo será el Plan de Asentamiento en Islas Desiertas, una nueva iniciativa ideada por el mismísimo Tom Nook. Dicho plan llevará a los jugadores a una localización en un principio deshabitada, con la misión de desarrollarla y hacerla prosperar. El hecho de comenzar de cero en una isla desierta, en lugar de en aldeas ya establecidas como en anteriores entregas, permitirá una libertad mucho mayor para personalizar todos los elementos a nuestro antojo. A medida que progresemos, se irán mudando a la isla diversos vecinos con forma de animales antropomórficos, y nosotros elegiremos dónde asientan sus casas. Además, el juego integrará posibilidades que hemos visto en los más recientes spin-offs, pero que aún no habían dado el salto a la saga principal: por ejemplo, la posibilidad de crear nuestras propias herramientas y muebles juntando diversos materiales, una característica que introdujo la entrega para móviles *Animal Crossing: Pocket Camp*. Esta actividad dará para mucho, y la llevaremos a cabo en la mesa de bricolaje de Tom Nook, donde podremos dar forma a una enorme variedad de ítems con diversas utilidades. También dispondremos del nuevo móvil Nook, mediante el cual podremos consultar recetas para los objetos de la mencionada mesa de bricolaje, realizar llamadas a nuestros vecinos y hacer fotos, entre otras cosas.

Y habrá multijugador (para hasta cuatro personas en modo local y para ocho online), para visitar islas ajenas y recibir invitados en la propia.











LA ISLA DESIERTA ESTARÁ VACÍA AL PRINCIPIO, Y TENDREMOS QUE HACERLA HABITABLE

1 Hasta ocho jugadores podrán disfrutar juntos del online en una misma isla.

2 Las tareas básicas de la saga seguirán estando presentes, junto a muchas otras y con mayores posibilidades.

3 Las estaciones del año se verán reflejadas en la isla, como es habitual en la saga.

4 Hay cosas que no cambian nunca, y hacer frente a las deudas a Tom Nook será una de nuestras tareas primordiales.

5 Cuanto más juguemos, más podremos llenar de vida nuestra isla.

6 La mesa de bricolaje nos permitirá crear todo tipo de ítems, que serán más valiosos cuanto mejores sean los materiales.

7 Cada isla evolucionará de manera distinta, en función de las acciones del jugador, e incluirá diferentes detalles y lugares.

8 La vida social con los vecinos seguirá siendo uno de los elementos clave de la experiencia de *Animal Crossing*.







CASI DOS DÉCADAS DE ANIMAL CROSSING

Katsuya Eguchi creó *Animal Crossing* basándose en su propia experiencia de llegar solo a una nueva ciudad, donde tuvo que esforzarse por estrechar vínculos de amistad y formar parte de una comunidad. La entrega original salió en 2001 en Japón para N64, tras lo cual llegó una versión mejorada a todo el mundo para GameCube. Desde entonces, se ha convertido en una de las sagas clave de Nintendo, con entregas para todas las consolas de la compañía y más de 30 millones de juegos vendidos en todo el mundo. Hoy en día, Hisashi Nogami como productor y Aya Kyogoku como directora son las personas clave que llevan las riendas de la saga.

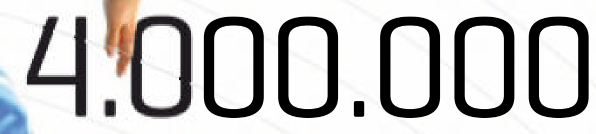


Aquí TOKIO



Los lectores de Famitsu eligen sus canciones de videojuegos favoritas

"The Sun Rises", de *Okami*, ha sido elegida como la mejor canción del mundo de los videojuegos por los lectores de la revista japonesa Famitsu. Las siguientes en el ranking son "Time's Scar" (*Chrono Cross*), "To Zanarkand" (*Final Fantasy X*), "Clash on the Big Bridge" (*Final Fantasy V*) y "Wind Scene" (*Chrono Trigger*).



4.000.000 de unidades de **Tekken 7** se han vendido ya en todo el mundo



Switch tendrá una edición especial de Disney Tsum Tsum Festival

Este nuevo título de minijuegos, basado en la línea de juguetes de Disney, saldrá en Japón el próximo 10 de octubre (y en Europa el 8 de noviembre). El mercado nipón tendrá, además, esta Switch tan bonita y con el juego incluido. Aún no sabemos si esta edición especial llegará a nuestro continente.



Romance of the Three Kingdoms XIV, anunciado para PlayStation 4 y PC

Koei Tecmo ha presentado una nueva entrega de su veterana saga de estrategia, ambientada en una de las épocas más turbulentas de la historia de China. Llegará en invierno a Japón y a principios del año que viene a los mercados occidentales, y estará disponible en PS4 y en PC.



Una remasterización del primer Yo-Kai Watch para Switch

Hace poco que los usuarios japoneses de Switch recibieron *Yo-Kai Watch 4*, y el 10 de octubre tendrán también una remasterización de la primera entrega de la saga, original de 3DS. Tendrá gráficos mejorados y nuevos contenidos y áreas explorables.



SNK prepara una nueva consola Neo Geo

SNK está contenta con las ventas de Neo Geo Mini, y prepara ahora un proyecto que podría ser más ambicioso, ya que lo define como "hardware de nueva generación". Por otra parte, la compañía también acaba de anunciar *The King of Fighters XV*, aún sin fecha ni plataformas confirmadas.



Iwata-san, un libro sobre el fallecido presidente de Nintendo

Han pasado cuatro años desde la triste y prematura muerte de Satoru Iwata, y el libro "Iwata-san" es un gran homenaje a su vida y a su legado. Ya está disponible en Japón, y sus editores han confirmado que trabajan en lanzarlo también "en varios idiomas". A ver si hay suerte y alguien se anima a publicarlo en España...



13.000.000 son las unidades que lleva **Monster Hunter: World** en todo el mundo, y la cifra seguirá creciendo con la expansión *Iceborne*

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen





LOS CAPULLOS DEL SHOOTER BOTINERO FLORECEN DE NUEVO

Tras un lustro mustia, la rosa más roja de Gearbox volverá a lucir sus pétalos sobre el trono de armas de fuego que el estudio forjó.

■ PS4 - XBOX ONE - PC - STADIA ■ GEARBOX SOFTWARE (2K) ■ SHOOTER ■ 13 DE SEPTIEMBRE

Hace ya diez años, Gearbox Software se sacó de la chistera una nueva vertiente dentro del género del shooter. Se llamaba *Borderlands* y era una amalgama de disparos en primera persona en un mundo abierto, niveles roleros, cooperativo a cuatro bandas y recolección de miles de armas. La saga tendría una secuela en 2012 y una "presecuela" en 2014, ambas aún para la generación de PS3 y Xbox 360. Sin embargo, en los años siguientes, el estudio texano decidió que su primer proyecto hecho desde cero para PS4 y Xbox One sería una nueva IP, *Battleborn*, que, aunque conservaba muchas de aquellas señas, fue un fracaso estrepitoso. Mientras, otras compañías le comieron la tostada llevando la fórmula a otros territorios, como Bungie con *Destiny* y Ubisoft Massive con *The Division*.

Por suerte, tras ese doloroso exilio, los Targaryen del videojuego han decidido reclamarles a esos usurpadores el Trono de Hierro que ellos mismos forjaron. No en vano, hablamos de una de las sagas estrella de 2K, a la que avalan 48 millones de unidades vendidas, contando las remasterizaciones, las adaptaciones de la segunda entrega a PS Vita y PS VR o el spin-off *Tales from the Borderlands* que firmó Telltale. Será el 13 de septiembre cuando *Borderlands 3* se ponga a la venta, pero nosotros ya hemos podido probarlo a fondo, en un evento celebrado en Londres (vimos las tres primeras horas de la aventura y otras dos horas de una sección más avanzada), y podemos decir ya que lo tiene todo para ser uno de los candidatos a mejor juego de 2019.

Episodio IV: Una nueva esperanza

Esta secuela nos pondrá en la piel de cuatro nuevos buscadores de la Cámara, que se unirán a los Invasores Carmesíes para hacer frente a los Hijos de la Cámara, un culto »

» liderado por dos hermanos siameses, Tyreen y Troy Calypso, que han unificado a los clanes de bandidos, haciéndoles creer que son una suerte de dioses salvadores a los que el poder de la Cámara les corresponde por nacimiento. No exageramos si decimos que tienen potencial para superar a Jack el Guapo en genuina maldad y en tronchante excentricidad, pues se las darán de youtubers sin escrúpulos.

En nuestra guerra contra ellos, interactuaremos con infinidad de personajes tan carismáticos como hilarantes. Entre ellos, se contarán viejos conocidos, tanto de los que fueron protagonistas (como Lilith, Mordecai o Zero) como de los que fueron secundarios (como Tina Chiquitina, Ellie, Marcus o Sir Hammerlock). Por supuesto, no faltará Claptrap, que dejará algunas de las escenas más desternillantes casi desde el primer minuto de la aventura. Y ojo también a los personajes de nuevo cuño, como un peluche parlante o un bandido reformado.

Quizá la novedad más significativa de *Borderlands 3* sea su ambientación intergaláctica. 2K Australia ya flirteó con esta posibilidad en *The Pre-Sequel*, que nos llevó a la luna de Pandora, pero ésta será la primera vez en una entrega liderada por Gearbox en la que nos alejemos de Pandora para explorar nuevos planetas, como Promethea, Eden-6 o Athenas. En relación con eso, la ciudad que otrora hacía de cuartel general, Sanctuary, seguirá existiendo... pero con la forma de una nave espacial con la cual viajar hasta los diferentes mundos. Ya nos frotamos las manos con la de guiños a Star Wars que este enfoque puede implicar.

El sagrado corazón de Gearbox

Como siempre, podremos jugar la aventura con cualquiera de los cuatro buscacámaras disponibles, todos los cuales serán nuevos. La primera será Moze, una mercenaria que podrá invocar a un robot acorazado. La segunda será Amara, una sirena con poderes etéreos pensados para el cuerpo a cuerpo. El tercero será FL4K, un androide que irá acompañado por tres mascotas autónomas. Finalmente, estará Zane, un sicario especializado en el uso de gadgets. Cada uno de ellos podrá usar distintas

UN PREÁMBULO MUY SINGULAR

Borderlands es una de las sagas que mejor han sabido entender los DLC, al ofrecer copiosas expansiones por las que de verdad merecía la pena el desembolso. Gearbox fue un paso más allá en el último E3, al lanzar *La comandante Lilith y la lucha por Sanctuary*, una especie de prólogo de *Borderlands 3*... con la forma de DLC para la versión de *Borderlands 2* de PS4, Xbox One y PC (es decir, la remasterización incluida en *Una colección muy guapa*), que se lanzó en el lejano 2015. Por si no fuera raro ya lanzar un DLC para un juego que de por sí nació en 2012, encima se pudo descargar gratis durante un mes (ahora, cuesta ya 15 €). En él, tienen un gran protagonismo Lilith y un mapa de las Cámaras que hay en otros planetas, lo cual entronca con los hechos de *Borderlands 3*.



■ Hay pocas sagas capaces de competir con el cooperativo de *Borderlands*, y esta entrega será aún más completa que las anteriores, al ofrecer más armas y habilidades de acción que nunca. ¡Traga plomo, mameluco!

habilidades especiales durante un período de tiempo limitado. A medida que subamos de nivel, obtendremos puntos que podremos invertir en el típico árbol de habilidades, y esta vez la idea es que se sigan desbloqueando elementos interesantes incluso cuando ya nos estemos acercando al tope del nivel 50.

Ahora bien, la enjundia jugable seguirá estando en los tiroteos, que han sufrido una evolución muy notoria. A diferencia de otros estudios, que suelen negar la evidencia de sus fuentes de inspiración, Gearbox no ha tenido problema en confirmar que se ha fijado en lo que han hecho algunos de los mejores shooters del último lustro. La referencia más obvia es, seguramente, la de *Destiny*, considerado por muchos como el shooter con mejor gunplay, un término que alude tanto al apuntado como a las sensaciones al apretar el gatillo o a la manera en que los enemigos responden a los balazos. Otro préstamo evidente es el de la saga *Titanfall*, de donde se han tomado los deslizamientos por el suelo, para poder esquivar y buscar coberturas a gran velocidad. »

LA NOVEDAD MÁS SIGNIFICATIVA SERÁ LA AMBIENTACIÓN INTERGALÁCTICA, QUE NOS LLEVARÁ LEJOS DE PANDORA

UNA GALAXIA SIN FRONTERAS

Si *The Pre-Sequel* nos sacó de Pandora para mostrarnos su luna, esta entrega irá más lejos aún, pues nos llevará a otros planetas en busca de sus Cámaras. A priori, la aventura principal tendrá cuatro, y es de presuponer que los cuatro DLC quizá nos lleven a otros tantos.



Pandora marcará el punto de partida de la aventura. El planeta donde transcurrían las dos primeras entregas numeradas se volverá a caracterizar por sus entornos desérticos, con la diferencia de que los clanes de bandidos se han unificado en torno al culto de los Hijos de la Cámara.



Promethea, cuartel general de la corporación Atlas, será el segundo planeta que visitemos. Será un mundo metropolitano presidido por rascacielos futuristas, pero una lucha entre conglomerados empresariales hará que las calles estén patrulladas por robots poco amistosos.



Eden-6 será el planeta más salvaje, pues en él serán fuertes los clanes de simios o, incluso, los dinosaurios. Los paisajes se caracterizarán por la verdosa vegetación y por las aguas pantanosas, en las que no será raro ver naves estrelladas. ¿No os recuerda a Luke Skywalker en Dagobah?



Athenas será el cuarto planeta... y Gearbox no ha soltado prenda sobre él. No obstante, sí se ha podido ver la Sanctuary III, la nave en la que viajaremos por el universo y en la cual morarán viejos conocidos, como la tabernera Moxxi (y sus tragaperras) o el vendedor clandestino Earl.



5 NUEVOS CARTUCHOS

1 AGILIDAD. El movimiento por el entorno será mucho más fluido, y destacará la habilidad para deslizarse por el suelo, a lo *Titanfall*. Pese a no estar ya el jetpack o la baja gravedad de *The Pre-Sequel*, habrá zonas de plataformeo y escalada, y también se ha fomentado el movimiento con algunas coberturas destructibles.

2 ARMAMENTO. La sensación de las armas al disparar y el propio impacto de las balas se han renovado y resultan aún más satisfactorios. Ahora, las armas de cada fabricante presentan ciertas singularidades: las hay con balas que rebotan, con balas teledirigidas, con munición infinita, con dos tipos de elementos...

3 EQUILIBRIO COOPERATIVO. Uno de los problemas de las anteriores entregas era que, si uno de los jugadores tenía más nivel que los demás, acababa con los enemigos sin despeinarse. Esta vez, los rivales aparecerán con un nivel adecuado a cada jugador, para que el daño que cada uno les haga sea proporcional.

4 BOTÍN INDEPENDIENTE. Por defecto, ya no habrá peleas y triquiñuelas para ver quién se queda con las mejores armas, ya que cada jugador recibirá las suyas propias en su pantalla. No obstante, se podrá configurar y que el botín sea compartido, con la consiguiente e hilarante rapiña.

5 PERSONALIZACIÓN. El aspecto de los buscacámaras se podrá modificar ampliamente. Además de elegir entre cabezas muy diversas, se podrán configurar los colores tanto del personaje como de las armas, además de cambiar las poses o las baratijas que llevemos.



Algunas armas tendrán dos modos alternativos, entre los que podremos cambiar con un toque de cruceta. Por ejemplo, ésta será un brutal 2x1 que hará las veces de ametralladora y de lanzacohetes.



"Dadle a me gusta, seguidnos... y obedeced". Es el lema de los hermanos Calypso, los dos villanos de un juego que estará plagado de parodias sobre las redes sociales y la "viralidad".

» El vasto arsenal es otra de las señas de identidad de la saga, y Gearbox lo ha ampliado hasta el infinito y más allá, para que nos devanemos los sesos eligiendo entre todo el botín que iremos obteniendo. Ahora, además de haber diferentes rangos de rareza (blanco, verde, azul, morado y naranja), estadísticas, elementos (como electricidad, fuego o ácido corrosivo) o mirillas, cada fabricante se diferencia claramente de los demás. Por ejemplo, las DAHL ofrecerán modos de disparo alternativos, las Maliwan permitirán intercambiar entre dos elementos, las Jakobs tendrá balas que rebotarán, las Tediore se podrán arrojar como granadas (y volverán a reaparecer en las manos), las COV dispondrán de cargadores infinitos, las Hyperion concederán un escudo, las Atlas lanzarán balas inteligentes, las Vladof se caracterizarán por su rapidez y las Torgue dispondrán de un modo con proyectiles adhesivos. Además, habrá todo tipo de rarezas, como armas con patas, modos de disparo en plan volcánico... Y, más allá de que nos guste una determinada arma por su tipología (pistola, escopeta, subfusil, fusil, ametralladora, rifle de francotirador, lanzagranadas, etc.), su potencia o su cadencia, habrá que tener en cuenta las características de los enemigos para decidir cuál conviene usar en cada momento, sobre todo frente a los jefes. Otra novedad es que, cuando abramos cofres o armarios en busca de munición, ésta se recogerá automáticamente.

Más allá de los tiroteos, seguirá habiendo otros elementos jugables que aportarán variedad. Por un lado, volverán los vehículos de siempre y se añadirán otros nuevos, como una especie de rueda metálica. Su control se podrá configurar entre el de toda la vida, que siempre fue muy criticado, y otro nuevo. Por otra parte, habrá ciertas secciones de plataformeo ligero, con algún que otro saliente por el que podremos trepar, carrerilla mediante, y que estará indicado con manchas de pintura amarilla.

Tú eres mi religión

Borderlands 3 se podrá jugar en solitario y offline (a diferencia de sus congéneres, no requerirá conexión permanente obligatoria), pero su verdadera esencia seguirá siendo el cooperativo, ya sea a pantalla partida para dos jugadores o, sobre todo, online a cuatro bandas. Para facilitarlo, se ha llevado a cabo un cambio clave. Antes, dado el componente de niveles roleros, sucedía que, si alguno de los jugadores estaba dos o tres niveles por encima de los demás, "rompía" la partida, al destrozar a los enemigos de un par de tiros. Esta vez, sin embargo, se ha introducido un sistema de equilibrio que hace que los enemigos aparezcan con distinto nivel en la pantalla de cada jugador. Por ejemplo, si el primer jugador está en nivel 10 y los enemigos son de nivel 12, a un potencial jugador que esté en nivel 20 esos mismos rivales le aparecerán en nivel 22, de tal manera que el »

LOS CUATRO **BUSCADORES**

AMARA
LA SIRENA

Esta heroína popular repite clase respecto a Lilith y Maya, las sirenas de las dos primeras entregas, pero ofrecerá un estilo de juego muy diferente, más centrado en el cuerpo a cuerpo. Así, sus tres habilidades de acción se basarán en las proyecciones astrales. La primera será un puño que aplastará a los enemigos y los mantendrá inmovilizados, la segunda provocará una lluvia de puños celestial, y la tercera la convertirá en una boxeadora que dará puñetazos a quemarropa.



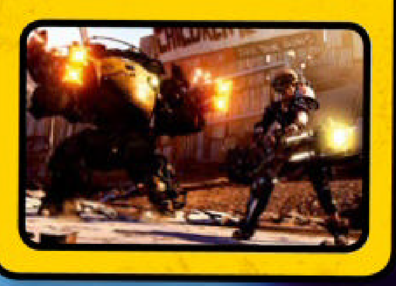
FL4K
EL DOMABESTIAS

Este líder robótico vaga por el mundo con sus tres mascotas, alejado de la sociedad. Precisamente, sus acompañantes, a los que veremos rascarse u orinar, harán las veces de habilidades de acción. En primer lugar, tendrá una hormigaraña que permitirá invocar a unos seres alados para que ataquen desde las alturas. En segundo lugar, contará con un skag guardián que luchará a su lado, dando mordiscos o generando explosiones. Finalmente, tendrá un jabber que le permitirá camuflarse y aumentar su velocidad.



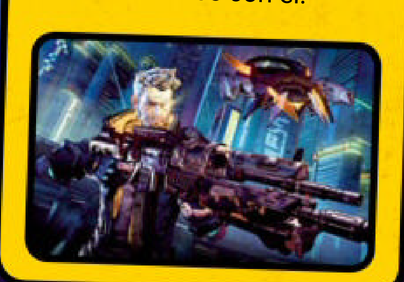
MOZE
LA ARTILLERA

Esta exsoldado, convertida en mercenaria, fue salvada de la muerte por Iron Bear, un oso de metal de quince toneladas que se convirtió instantáneamente en su mejor amigo. Las habilidades de acción estarán ligadas a esa bestia férrea, bien como acompañante o bien montando en ella. Así, contará con tres posibles armas: un cañón de riel que lanzará proyectiles eléctricos, una potente ametralladora y un lanzagranadas. Será la única buscacámaras que pueda activar al mismo tiempo dos de esas habilidades especiales.



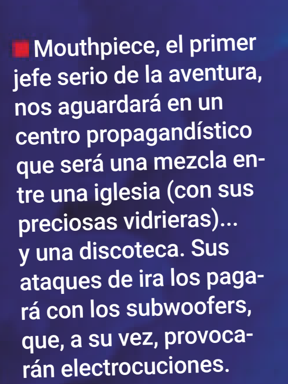
ZANE
EL AGENTE

Este asesino semirretirado es el hermano del Capitán Flynt y el Barón Flynt, dos de los enemigos de anteriores entregas. Su especialidad será la tecnología, por lo que sus habilidades de acción estarán centradas en el uso de diversos dispositivos. En primer lugar, tendrá un dron que atacará desde las alturas. En segundo lugar, podrá desplegar una barrera que bloqueará las balas enemigas y potenciará las del equipo si se dispara a través de él. Finalmente, podrá desplegar un clon digital e intercambiarse con él.





A falta de conocer más en profundidad a los cuatro buscacámaras, la habilidad de acción principal de Moze es la que más nos ha cautivado. Subirse a un robot de combate por unos instantes y dar rienda suelta a todo su arsenal destructor es una sensación impagable.



Mouthpiece, el primer jefe serio de la aventura, nos aguardará en un centro propagandístico que será una mezcla entre una iglesia (con sus preciosas vidrieras)... y una discoteca. Sus ataques de ira los pagará con los subwoofers, que, a su vez, provocarán electrocuciones.







» daño proporcional que les hagan será similar. Otra novedad que agradecemos es la de que el botín ya no sea compartido por defecto, lo cual evitará que los listillos arramblen con todo, sobre todo si jugamos con desconocidos haciendo uso del buscador de partidas.

Al margen de eso, la duración de la historia si vamos a piñón fijo será de 30 horas, pero podéis contar con muchas más para las numerosas misiones secundarias que habrá a lo largo y ancho de todas las regiones. En relación con ello, Gearbox ha declinado el sistema de contenidos que tanto se estila hoy en día con los juegos como servicio. Frente a eso, además del generoso contenido que incluirá de por sí el juego base, se ha vuelto a optar por un pase de temporada que ofrecerá cuatro grandes DLC, con nuevas historias y misiones. En general, somos muy críticos con esa política, pero Gearbox es uno de los pocos estudios que pueden presumir de haberla entendido de manera justa y atractiva para empresa y usuario.

Seré tu amante bandido

En materia visual, *Borderlands 3* seguirá el característico estilo de las anteriores entregas, de nuevo bajo el liderazgo artístico de Scott Kesster. Así, el cel shading brillará más que nunca, esta vez apoyado en el motor Unreal 4. En general, el diseño de los personajes seguirá la línea habitual (aunque la personalización de los buscacámaras será mucho más amplia), pero el diseño de escenarios nos ha parecido bastante rompedor en nuestra última toma de contacto. Por ejemplo, pudimos visitar un centro propagandístico que era una mezcla entre una iglesia y una discoteca, o una colonia de simios en una arboleda muy vertical. Viendo lo transgresores que son los artes oficiales del juego, que parodian a importantes obras clásicas o de la cultura pop, esperamos grandes cosas, sobre todo en los nuevos planetas.

También esperamos lo mejor de la parcela sonora, en la que disfrutaremos de un cuidado doblaje al castellano, como es habitual en las producciones de 2K. Los diálogos (que variarán ligeramente según el personaje elegido) y las numerosas chanzas sobre cualquier tema imaginable (algunas bastante bestias) harán que nos riamos a mandíbula batiente.

Un lustro después, los bandidos de Gearbox volverán a dar serrucho a diestro y siniestro. Hasta en los confines de la galaxia se van a enterar de quién corta el bacalao botinero.

EL COOPERATIVO CONTARÁ CON UN EQUILIBRIO DE NIVELES Y EL BOTÍN NO SERÁ COMPARTIDO

HABLAMOS CON PAUL SAGE



Director creativo de *Borderlands 3*

«Juegos como Titanfall 2, Destiny o Doom han sido referencias para Borderlands 3»

¿Cuáles han sido las bases para crear a los cuatro nuevos buscadores de la Cámara?
La prioridad era que lo que hicieran fuera algo que el jugador pudiera "sentir". No fue tanto una cuestión de números como de las habilidades de acción. Los buscadores de *Borderlands 2* tenían una, y sucede que lo más atractivo en este tipo de juego es cuando obtienes una de esas habilidades, algo que se producía muy pronto. Queríamos que los árboles de habilidad tuvieran más recorrido y que eso te empujara a seguir avanzando, para obtener nuevas habilidades y cosas. Desde el punto de vista del diseño artístico, siempre quieres hacer personajes icónicos que la gente no haya visto antes. Por ejemplo, queríamos que la sirena tuviera un aspecto más de luchadora. Para Moze, que tiene ese mecha llamado Iron Bear, pensamos en Axton y Roland, que tenían torretas en los anteriores juegos, y consideramos que sería genial poder controlar tu propia torreta. Con FL4K, queríamos tener una clase basada en mascotas que pudieras criar.

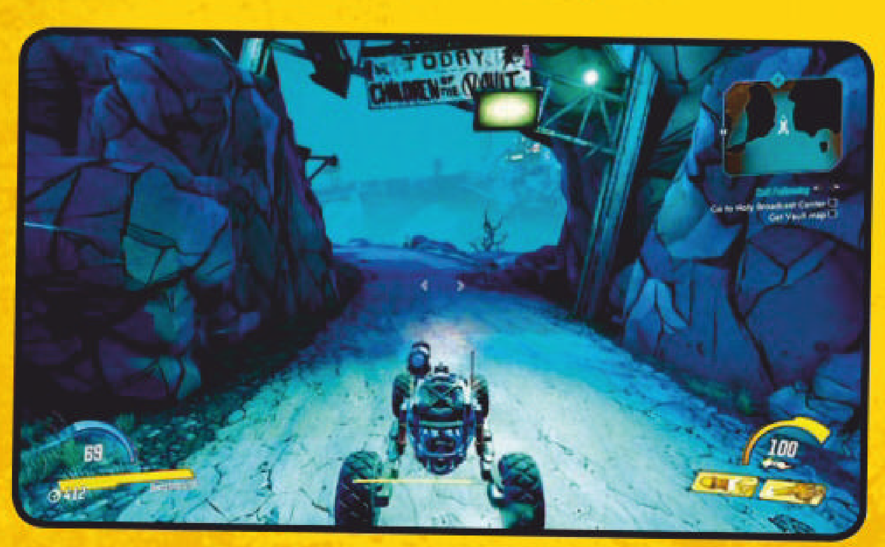
La saga siempre se ha caracterizado por sus enormes DLC, pero, hoy día, lo que se está llevando son los juegos como servicio. ¿Os habéis adaptado de alguna manera a eso?
Creo que hay sitio para cada uno de esos tipos de juego. Nosotros queríamos traer de vuelta algo que le fuera familiar a la gente. El objetivo ha sido siempre dar la mayor sensación de valor al dinero invertido. Somos jugadores, nos encantan los juegos, y eso era clave para nosotros. Por eso, queremos que los DLC sean una opción a tener en cuenta. Y, si a alguien no le gustan, el juego base ya es enorme.

¿Cuál ha sido el enfoque para las armas, con los diferentes tipos de apuntado o los fabricantes? ¿Habéis tenido en cuenta a otros juegos para diseñar la jugabilidad?
Por supuesto que miramos a otros juegos. Somos jugadores, nos divertimos con otros juegos y nos gustan algunas de las cosas que hacen. Juegos como *Titanfall 2*, *Destiny* o *Doom* han sido referencias para *Borderlands 3*. Miramos a juegos como ésos y pensamos en lo que podíamos aprender para trasladarlo. En cuanto a las armas, sucede lo mismo que con las habilidades de acción: queríamos que el jugador sintiera las diferencias entre ellas. Nos centramos en una serie de fabricantes, en lugar de en meros números, para que los jugadores sintieran las diferencias entre fabricantes. Por ejemplo, Jakobs solía ser el que tenía las armas con mayor daño, y eso está bien, ¿pero qué significa, si hay armas de más nivel que van a hacer más daño sólo por ser de mayor nivel? En cambio, sí hay una diferencia si planteas que las balas de Jakobs reboten.

¿Cómo planteasteis la creación de los hermanos Calypso como villanos, habiendo dejado el listón tan alto con Jack el Guapo?
Te voy a contar una historia sobre cómo creamos a los siameses Calypso. Desde el principio, sabíamos que queríamos unos mellizos, lo cual era genial, pero tampoco superconvincente. Eso era una parte. Decidido eso, pensamos que fueran sirenas, que también mola. Pero, con eso, aún no transmitían lo mismo que Jack el Guapo, que era un villano al que daba gusto odiar. Entonces, se nos ocurrió que se autoproclamaran líderes de la peor de las sectas. Eso ayudó mucho a desarrollarlos, pero aún no era suficiente: faltaba la magia del odio. Debían ser "streamers" de la peor calaña, igual que Jack era el peor ejecutivo. Ojo, no digo que los "streamers" sean mala gente, ¿eh? (risas). Fue entonces cuando de verdad cobraron personalidad. No es sólo que no te gusten porque son los villanos, sino porque son gentuza. Eso era muy importante. Para construir personajes, hay que hacer que sean creíbles y que eso haga que no te gusten (o sí).

¿Y qué hay de los planetas, ahora que, junto a Pandora, también están Promethea o Eden-6?
Aquí va otra historia, que creo que aún no habíamos contado. Al principio del desarrollo, la idea era empezar en Promethea, una ciudad-planeta, pero vimos que no quedaba bien empezar allí. Nos dimos cuenta de que era mejor empezar en Pandora y dar a la gente la sensación de volver a sentir la cercanía con el lugar... y, entonces, dejarlo para ir a otros planetas. Así, pasas de un entorno que es muy desértico a otro urbano. Pero hay muchos tipos de entornos y diferentes lugares de los que no puedo hablar mucho. Una de las cosas buenas de los planetas es que nos dan libertad para plantear todo tipo de entornos. Es decir, nosotros vivimos en un planeta en el que hay multitud de ecosistemas, claro, pero eso nos daba la sensación de estar en un universo mayor, para poder fomentar la exploración y dar una nueva seña de identidad a la saga.

Gearbox viene de hacer *Battleborn*. ¿Qué aprendisteis de él de cara a *Borderlands 3*?
El equipo aprendió mucho y se pudo tomar también un respiro creativo entre las distintas entregas de *Borderlands*. Hubo cosas como saber mantener a la comunidad unida, y fue importante el potente diseño de personajes, porque *Battleborn* era un juego sobre personajes. Cuando volvimos a *Borderlands*, en vez de veinte personajes, sólo teníamos que crear cuatro, así que aprendimos mucho.





VAYA, VAYA, AQUÍ SÍ HAY BALA

Las visitas a la playa tienen los días contados, pero, en los próximos meses, su arena y su mar serán sustituidos por la metralla con la que nos bañarán diferentes shooters





DOOM ETERNAL

El gore arte de trinchar demonios

PS4 - ONE - SWITCH - PC - STADIA | ID SOFTWARE (BETHESDA) | SHOOTER | 22 DE NOVIEMBRE

Doom fue una de las sagas pioneras del shooter subjetivo, y en 2016 fue reseteada a lo grande por id Software, con una entrega que aunaba frenesí y salvajismo a partes iguales. Tres años y medio después, recibiremos una secuela en la que el Doom Slayer volverá a "bailar" y despedazar demonios, después de que éstos hayan invadido la Tierra.

Los tiroteos volverán a ser a pecho descubierto, de modo que habrá que estar en continuo movimiento para evitar las heridas. Además, los tres tipos de recursos (salud, armadura y munición) se obtendrán ejecutando a los demonios cuerpo a cuerpo, incinerándolos o serrándolos, respectivamente. Para realizar esas carnicerías, volverán las armas de la anterior entrega, como la superescopeta y la motosierra, y se añadirán otras nuevas, como un lanzallamas, una espada, un machete (ojo a las decapitaciones) o un gancho, que permitirá lanzarse contra los enemigos y rajarlos. Junto a ese gancho, habrá también una habilidad de carrera doble que dará más verticalidad al diseño de niveles. Todo ello estará sellado con una cañera banda sonora, de nuevo a cargo de Mick Gordon, que hará que no podamos parar de destripar demonios.

Para rematar el conjunto, habrá opciones multijugador. Por un lado, se podrán invadir las campañas de otros jugadores, encarnando a los demonios. Por otro, estará Battlemode, en el que dos personas encarnarán a cinco tipos de demonios frente a otro usuario que será el Slayer, un modo que se irá ampliando gratis con nuevos mapas y criaturas.



Los enemigos serán más variados que nunca, algo que beneficiará a los tiroteos y también al multijugador, ya sea en las invasiones de la campaña o en Battlemode, donde dos demonios "humanos" se enfrentarán al Slayer.

Abrir demonios en canal será tremendamente satisfactorio. La motosierra estará aún más afilada que en la entrega de 2016.

Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

Los juegos de tiros han tenido sus altibajos en los últimos años, con la creciente deriva hacia el multijugador competitivo y, en última instancia, el battle royale, lo que hizo que hasta un transatlántico como *Call of Duty* se desentendiera de las campañas tradicionales en su última entrega. Sin embargo, la vuelta de las vacaciones estivales va a traer consigo un desfile de grandes shooters, entre los que se contarán generales del más alto rango y prometedores oficiales. Algunos no se olvidarán de las refriegas competitivas, pero todos compartirán el gusto por las campañas, ya sea para guerrear como un lobo solitario o para formar un comando cooperativo con los compañeros de armas. De *Borderlands 3* ya hemos hablado largo y tendido en las páginas previas, pero llama la atención la cantidad de nombres ilustres que van a desplegar su arsenal en apenas unos meses, a cada cual más apetecible y diferente.

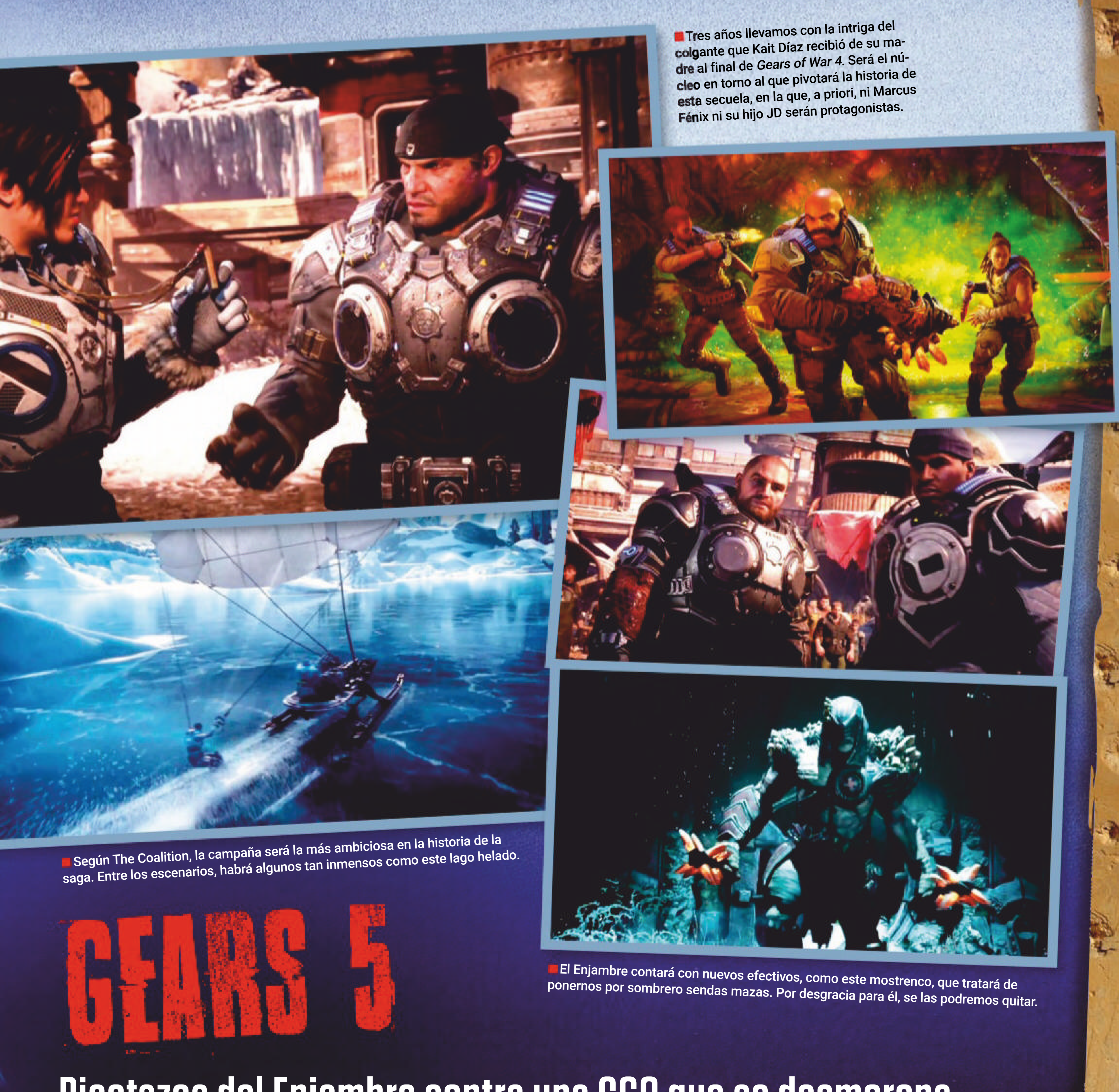
De todos esos juegos, *Gears 5* será el único exclusivo de una plataforma, Xbox One en este caso. Y no es uno cualquiera, sino el que seguramente sea el último gran AAA de la consola, teniendo en cuenta que *Halo Infinite* será ya intergeneracional. Sus escabechinas con coberturas en tercera persona serán el contrapunto a las carnicerías a pecho descubierto y en primera persona de *Doom Eternal*.

De destacar es también el triple retorno que implicarán *Call of Duty: Modern Warfare*, *Contra: Rogue Corps* y *The Outer Worlds*. El primero supondrá volver a la subsaga más querida de la saga bélica de Activision, con un reseteo que, por fin, renovará el motor gráfico. El segundo marcará también el regreso de una saga clásica como la de Konami, a la que se daba por muerta en combate. Y el tercero significará ver a Obsidian Entertainment haciendo un sucesor espiritual del añorado y rolero *Fallout: New Vegas*.

Ya con menos valores de producción, tendremos otras ensaladas de tiros que salpimentarán el menú, como *Zombie Army 4: Dead War* y *Remnant from the Ashes*, que tirarán de cooperativo contra engendros, y *Sniper Ghost Warrior: Contracts*, que nos convertirá en un francotirador con hielo en las venas.



THE COALITION NO HA MOSTRADO APENAS NADA DE LA CAMPAÑA, ASÍ QUE CASI TODO NOS PILLARÁ DE NUEVAS



Tres años llevamos con la intriga del colgante que Kait Díaz recibió de su madre al final de *Gears of War 4*. Será el núcleo en torno al que pivotará la historia de esta secuela, en la que, a priori, ni Marcus Fénix ni su hijo JD serán protagonistas.

Según The Coalition, la campaña será la más ambiciosa en la historia de la saga. Entre los escenarios, habrá algunos tan inmensos como este lago helado.

El Enjambre contará con nuevos efectivos, como este mostrenco, que tratará de ponernos por sombrero sendas mazas. Por desgracia para él, se las podremos quitar.

GEARS 5

Picotazos del Enjambre contra una CGO que se desmorona

XBOX ONE - PC ■ THE COALITION (MICROSOFT) ■ SHOOTER ■ 10 DE SEPTIEMBRE

La gran apuesta de Microsoft para este otoño es *Gears 5*, un exclusivo que estará incluido en el Xbox Game Pass desde el primer día. Y, por si acaso había algún usuario que no lo tuviera en el radar, la compañía ha aventado el interés por él regalando este mes la cuarta entrega a los suscriptores de Gold. Esta secuela ofrecerá una campaña muy ambiciosa, cuya historia entroncará directamente con el chocante final de la cuarta entrega. Eso significa que Kait Díaz asumirá el protagonismo absoluto, desmarcándose de la familia Fénix para ir en busca de información sobre su pasado, en compañía de Del Walker. Mientras tanto, el Enjambre proseguirá su ascenso desde las profundidades y pondrá en jaque a las ciudades del planeta Sera, tras corromper a los Dee-Bee, los robots de la Coalición de Gobiernos Ordenados. Esa sinopsis, el hecho de que el cooperativo será para dos jugadores (online o a pantalla partida) y el doblaje de las voces al castellano son prácticamente los únicos detalles que se conocen de la campaña, de la que The Coalition no ha mostrado ni la jugabilidad, más allá de un par de planos fugaces en el tráiler de presentación del E3 2018. Casi todo nos cogerá de nuevas.

La razón es que la promoción ha estado más centrada en los modos multijugador, como se vio en el E3 de este año o en la reciente beta, que nos ha dejado encantados, merced a unos tiroteos con coberturas más ágiles que nunca. Entre esos modos, habrá tanto opciones cooperativas como competitivas. Entre las primeras, debutará Escape, donde habrá que sabotear una colmena con gas y huir, recorriendo escenarios laberínticos (además, habrá un creador de mapas). Horda repetirá una vez más, con sus oleadas de enemigos, a las que deberemos frenar disparando, construyendo defensas, mejorando habilidades... En la vertiente competitiva, estará Enfrentamiento, el típico duelo a muerte, con los locust en un bando y la CGO en otro, de modo que cada personaje seleccionable contará con un arsenal diferenciado y, durante las partidas, se podrán adquirir mejoras con las calaveras que vayamos acumulando.



La oscuridad es un elemento que apenas se ha explotado en los shooters con multijugador. Aquí, será clave usar las gafas de visión nocturna, con detalles como que las miras láser delatarán nuestra posición al enemigo.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

La guerra tenía un precio

PS4 - XBOX ONE - PC · INFINITY WARD (ACTIVISION) · SHOOTER · 25 DE OCTUBRE

Activision ha intentado revitalizar *Call of Duty* de múltiples maneras en los últimos años, pero ninguna acabó de funcionar: ni el espacio de *Infinite Warfare*, ni la II Guerra Mundial de *WWII* ni el battle royale de *Black Ops IIII*. Sin embargo, este año, la compañía parece haber dado en el clavo, al apostar por un reseteo de *Modern Warfare*, seguramente la subsaga más querida por los fans, que incluirá un cambio de motor gráfico (¡ya era hora!), una triple oferta de contenido clásico (campaña y multijugador tanto cooperativo como competitivo), cambios jugables y un tono muy crudo.

Tras el doloroso escamoteo del año pasado, destacará el regreso de un modo Historia, en el que tomarán partido viejos conocidos, como el Capitán Price. En concreto, viviremos un conflicto actual que nos llevará por ciudades icónicas de Europa (como Londres) y por vastos escenarios de Oriente Próximo, con una trama en la que la línea entre el bien y el mal será muy delgada. Este año, el desarrollo le correspondía a Infinity Ward, padres de la saga, y se ha optado por un enfoque que pondrá los pelos de punta, pues se mostrarán los estragos de la guerra en la población civil. Por ejemplo, en el primer tráiler, se apreciaba cómo sacaban a un herido en camilla (en una imagen que bien podía ser de Siria o de Irak en la realidad) o cómo un niño con una máscara antigás huía del peligro.

Del cooperativo aún no se sabe nada, pero del competitivo sí se han dado jugosos detalles, como que prescindirá del pase de temporada (los DLC serán gratuitos) y que tendrá cross-play entre PS4, One y PC, para unificar a la comunidad. Los mapas tendrán un diseño asimétrico, con algunos puntos estratégicos, y, según su tamaño, permitirán partidas de dos contra dos, seis contra seis o hasta veinte contra veinte. A todo eso, habrá que añadir la renovada jugabilidad, empezando por el gunplay, que, además de sentirse distinto (las balas atravesarán puertas y paredes en función de su calibre), añadirá mecánicas como apoyarse en esquinas o parapetos, deslizarse por el suelo, recargar mientras se apunta, abrir puertas de varias formas o tener que usar gafas de visión nocturna. Además, volverán las rachas de bajas, que agregarán ingredientes como tanques o ataques con fósforo blanco. Lo dicho: la guerra en todo su horror.



La posibilidad de usar coberturas y el manejo de tanques (a través de rachas de bajas) serán dos de las novedades estrella de este impresionante reseteo.

Los titanes, uno de los iconos de la saga *Modern Warfare* (recordad el modo cooperativo de la segunda parte o el desenlace de la tercera), volverán por sus fueros con su artillería pesada. ¡Y también regresará la bomba nuclear!

Si *Modern Warfare 2* causó revuelo con su atentado terrorista en un aeropuerto, en esta entrega parece que habrá otro en Piccadilly Circus, en el corazón de Londres.

LA GUERRA EN TODO SU HORROR: ESO OFRECERÁ ESTE RESETEO, QUE NOS DEVOLVERÁ LA CAMPAÑA Y UNIFICARÁ EL ONLINE CON CROSS-PLAY Y DLC GRATIS



THE OUTER WORLDS

Tiros en los confines de la galaxia del mejor rol

■ PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH ■ OBSIDIAN ENTERTAINMENT (PRIVATE DIVISION) ■ ROL ■ 25 DE OCTUBRE

Antes de pasar a desarrollar en exclusiva para Microsoft, Obsidian Entertainment lanzará, bajo el paraguas de Private Division, un último juego multiplataforma (que, incluso, acaba de ser confirmado para Switch, aunque esta versión aún no tiene fecha de lanzamiento). Sus directores, Tim Cain y Leonard Boyarsky, fueron dos de los padres de *Fallout*, y no hay que olvidar que el estudio californiano se ocupó del brillante *Fallout: New Vegas*, por lo que no es de extrañar que *The Outer Worlds* se considere un sucesor espiritual de la célebre saga. No en vano, su planteamiento de RPG con mecánicas de shooter, su toma de decisiones, su estética retrofuturista o su humor resultan tremendamente familiares. Eso sí, la ambientación no será postapocalíptica, sino espacial, pues nos llevará a explorar los confines de la galaxia, en la piel de un personaje que despertará de la hibernación después de que la nave colonizadora en la que viaja se extravíe misteriosamente. Para su desgracia, se verá atrapado en medio de una conspiración en la que diversas facciones y corporaciones luchan por hacerse con el poder.

La narrativa será la base de este RPG de ciencia ficción, en el que las decisiones que tomemos moldearán nuestra personalidad, la relación con los miembros de nuestra tripulación (y los enemigos) y, por supuesto, el devenir de los acontecimientos. En lo jugable, los disparos subjetivos contra monstruos y otros humanos serán la mecánica central, con un sistema que permitirá ralentizar la acción... al estilo del VATS de *Fallout*.

■ Los monstruos campearán a sus anchas en los entornos abiertos del juego, pero una buena ración de plomo les quitará el hambre.

■ Cualquier decisión que tomemos, por insignificante que parezca de primeras, podrá influir en las relaciones con otros personajes y en la trabajada trama.



CONTRA: ROGUE CORPS

Otra forma de entender un clásico recreativo

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ KONAMI
■ ACCIÓN ■ 24 DE SEPTIEMBRE

Las sagas clásicas de Konami se prodigan cada vez menos, pero, tras recibir recientemente el recopilatorio *Contra Anniversary Collection*, el mes que viene disfrutaremos de una entrega de la mítica saga hecha desde cero por un equipo liderado por Nobuya Nakazato, veterano de la compañía. El juego se ambientará dos años después del fin de las guerras alienígenas, en Ciudad Condenada, un lugar por el que los demonios campan a sus anchas... hasta la llegada de cinco personajes, los Rogue Corps (Kaiser, Capitana Aérea, Caballero, Hungry Beast y Señora Harakiri), que se encargarán de sembrar la paz... y la destrucción.

Frente a los clásicos, y con la idea de favorecer el cooperativo a cuatro bandas, se ha apostado por una perspectiva 3D isométrica y por una jugabilidad con joystick duales. Eso sí, a lo largo de sus siete niveles, que serán rejugables, habrá diferentes guiños, como algunos planos bidimensionales o el uso de ilustraciones de estilo retro.

■ Esta entrega de *Contra* será un despiporre. Basta con ver el diseño de los personajes, entre los que llama la atención el de Hungry Beast, un oso panda mecánico que causará estragos a misilazo limpio.



REMNANT: FROM THE ASHES

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ GUNFIRE GAMES
■ SHOOTER ■ YA DISPONIBLE

Gunfire Games, el estudio responsable de *Darksiders III*, acaba de lanzar este shooter en tercera persona, en el que hay que usar una serie de portales para viajar a cuatro mundos distintos, que se generan de forma dinámica, y acabar con los Vástagos, unos seres monstruosos entre los que no faltan gigantescos jefes. El cooperativo para tres jugadores es el punto fuerte del juego, junto con la recopilación de objetos y materiales con los que mejorar el equipamiento.



SNIPER GHOST WARRIOR: CONTRACTS

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ CI GAMES
■ SHOOTER ■ FINALES DE 2019

La cuarta entrega de esta saga táctica nos volverá a poner tras la mirilla de un rifle telescópico, esta vez en la gélida Siberia. Moviéndonos con sigilo por montañas nevadas, bosques o búnkeres, tendremos que acabar con una serie de objetivos, con la particularidad de que las misiones tendrán un enfoque abierto que permitirá abordarlas de múltiples maneras. No obstante, habrá otros francotiradores rivales que tratarán de acabar con esos objetivos antes que nosotros.



ZOMBIE ARMY 4: DEAD WAR

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ REBELLION
■ SHOOTER ■ PRINCIPIOS DE 2020

Los zombis nazis nunca mueren, como podremos comprobar en la nueva entrega de este spin-off, que se ambientará en 1946 y nos enfrentará a hordas de enemigos en diversos enclaves de Italia (como los canales de Venecia) y el más allá. Cooperando con tres amigos, deberemos masacrar a las legiones de Hitler... y gozar con el gore de los rayos X de la cámara de muerte.



Tiende a verse como un recurso de vagos, pero la repetición de escenarios en una saga puede ser un elemento con muchísimo valor: narrativo, técnico, jugable, nostálgico...

MISMO SITIO, DISTINTO LUGAR

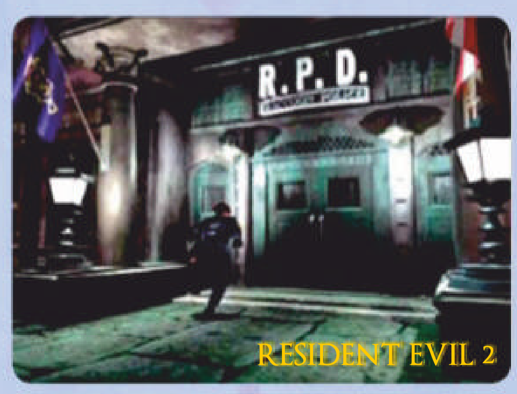
Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

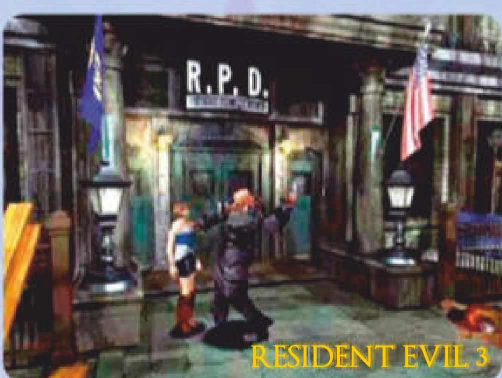
YAKUZA

Kamurocho, la réplica de Ryu ga Gotoku Studio del barrio tokiota de Kabukicho, ha aparecido en la friolera de trece entregas de la saga *Yakuza* (contando spin-offs y remakes). El plano general de la ciudad es el mismo desde que la saga debutara en 2006, pero lo hemos visto evolucionar progresivamente. Por un lado, en materia gráfica, gracias al uso de hasta tres motores (el de PS2, el de PS3 y el Dragon Engine de PS4). Por otro lado, en materia arquitectónica, pues, al ambientarse cada entrega en un año distinto (incluso con una precuela ochentera como fue *Yakuza 0*), algunas áreas y locales han ido cambiando, a menudo por hechos relacionados con la propia trama, como incendios o, incluso, pelotazos inmobiliarios.


YAKUZA


JUDGMENT


RESIDENT EVIL 2


RESIDENT EVIL 3

RESIDENT EVIL

La comisaría de Raccoon City es, junto con la Mansión Spencer, el escenario más icónico de la saga *Resident Evil*. En ella, transcurría buena parte del metraje de la segunda entrega del survival horror de Capcom, lanzada a principios de 1998 y protagonizada por Leon S. Kennedy y Claire Redfield. A finales de 1999, llegaría la tercera parte, con Jill Valentine como actriz principal. Esta secuela repitió dos elementos clave de la entrega previa: el hecho de que hubiera un enemigo casi invencible pisándonos a menudo los talones (Nemesis venía a ser un Mr. X anabolizado) y el escenario inicial, que era también el famoso museo reconvertido en estación de policía, con sus mismas e infestadas estancias.

Cuando una saga tiene continuidad en el tiempo, lo lógico es que sus sucesivas entregas apuesten por nuevos entornos. Es algo que se da por hecho que va a suceder, ya sea por un cambio brusco de ambientación o, simplemente, por un nuevo diseño de niveles. Depende del género y de la saga, pero, en general, los cambios de ecosistema son un elemento primordial para las desarrolladoras y para el público. La primera pregunta que nos hacemos cuando se atisba el desarrollo de un *GTA*, un *Assassin's Creed* o un *Forza Horizon* es dónde va a estar ambientado. ¿En Miami? ¿En Escandinavia? ¿En Japón?

Ahora bien, como si estuvieran poseídos por el espíritu del grupo musical Vetusta Morla y su "mismo sitio, distinto lugar", muchos estudios de videojuegos creen con fervor que un mismo escenario puede alumbrar distintas experiencias. Son innumerables las sagas que, por un motivo u otro, han recurrido, habitual o esporádicamente, a un determinado enclave, ya fuera repetido o reversionado. De primeras, podría pensarse que es un síntoma de vaguería, pero lo cierto es que, en general, es un recurso muy válido y que nos ha dado gran- »

SONIC THE HEDGEHOG



SONIC MANIA



SONIC

Green Hill, la zona inicial de los primeros *Sonic* para Mega Drive, Master System o Game Gear, es la más representativa de la serie de Sega. Por eso, hemos seguido viendo sus palmeras, ladrillos o cascadas en otras entregas posteriores, como *Sonic Advance*, *Sonic Generations*, *Sonic Mania* o, incluso, *Sonic Adventure 2*. Aparte, las otras entregas de 16 bits empezaban con fases que, si bien se llamaban de otro modo (Emerald Coast, Angel Island), venían a ser casi como Green Hill.

THE GETAWAY



GANGS OF LONDON



THE GETAWAY

Londres se convirtió en la principal fuente de inspiración para Sony en los tiempos de PS2, después de que *GTA* pusiera de moda los juegos de mundo abierto con mafiosos. La apuesta interna de la compañía por el género fue *The Getaway*, una notable aventura lanzada en 2002 y caracterizada por su realista recreación de la capital inglesa y por el hecho de contar con coches de marcas reales. En 2005 y 2006, llegarían *The Getaway: Black Monday* y *Gangs of London*, dos nuevas entregas para PS2 y PSP que repitieron enclave. Además, no hay que olvidar que ésta es la saga que inspiró la demo *The London Heist* y el reciente *Blood & Truth*, que también se ambientan en Londres y que son dos de las mejores experiencias de PS VR.

GRAND THEFT AUTO

Los Ángeles, alias Los Santos, es una de las ciudades con más contrastes de Estados Unidos, y Rockstar ha sabido sacarle partido en la saga *GTA*. Primero, en 2004, la introdujo en el inmenso *GTA: San Andreas*, junto con San Francisco (San Fierro) y Las Vegas (Las Venturas); más tarde, en 2013, la convertiría en la protagonista absoluta en *GTA V*. La recreación de la ciudad en un juego y otro no era exactamente la misma, pero los enclaves famosos sí estaban presentes en ambos, como Hollywood, Santa Mónica o la zona financiera, igual que las diferentes corrientes culturales, sociales y económicas de la ciudad, ejemplificadas en el mundo del juego y en los personajes afroamericanos de CJ (protagonista de *San Andreas*) y Franklin (coprotagonista de *GTA V*). Aparte, no hay que olvidar que Rockstar ya repitió con Nueva York (Liberty City) en *GTA III* y *GTA IV*, aunque, en el juego de PS2, era más una versión libre que una réplica fidedigna.



GTA: SAN ANDREAS



GTA V

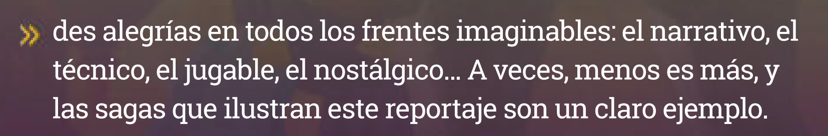
SAINTS ROW: THE THIRD



SAINTS ROW IV

SAINTS ROW

La ciudad ficticia de Steelport fue el lugar donde Volition ambientó la tercera y la cuarta entrega de *Saints Row*, su saga de mafiosos, después de que Stillwater hubiera acogido las dos primeras. El estudio se las apañó para dar dos dimensiones completamente distintas a la misma ciudad. Así, en la tercera entrega, nos movimos por una urbe de aspecto realista como "personas normales", mientras que, en la cuarta, se optó por una simulación virtual en la que el protagonista, el presidente de EE.UU., tenía superpoderes y podía volar.



» des alegrías en todos los frentes imaginables: el narrativo, el técnico, el jugable, el nostálgico... A veces, menos es más, y las sagas que ilustran este reportaje son un claro ejemplo.

Por obligación o por ser de cajón

Hay géneros a los que, por su propia idiosincrasia, la repetición de escenarios les es inherente. El más evidente es, seguramente, el de los simuladores deportivos y, más concretamente, el del fútbol. *FIFA* y *Pro Evolution Soccer* tienen ya más de veinte años y, desde la consolidación de los gráficos poligonales, no han dejado de ofrecernos recreaciones cada vez más fidedignas de los estadios más famosos del mundo. Es curioso este énfasis, pues, a la hora de saltar al césped virtual, la mayoría de jugadores opta por la típica cámara de retransmisión televisiva, que es la más funcional y que únicamente enfoca al rectángulo de juego, sin que las gradas, y mucho menos la fachada o el túnel de vestuarios, luzcan lo más mínimo. Sin embargo, en los últimos años, tanto EA como Konami se han esforzado para que, en las presentaciones de los partidos, los es-

METAL GEAR

La isla de Shadow Moses, en Alaska, nos ha dejado algunos de los momentos más impactantes de la historia de los videojuegos. Éste fue el escenario principal de *Metal Gear Solid*, lanzado en PlayStation en 1998. Mientras se internaba en sus instalaciones militares, Solid Snake vivía todo tipo de desventuras, con jefazos como Psycho Mantis o Sniper Wolf. Pues bien, diez años después, en 2008, cuando se lanzó *Metal Gear Solid 4*, Hideo Kojima demostró, una vez más, su genialidad, haciéndonos regresar allí fugazmente con un envejecido Snake, para volver a disfrutar del lugar con gráficos de PS3... y con un flashback de 32 bits.

METAL GEAR SOLID

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS



MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

MONSTER HUNTER GENERATIONS

MONSTER HUNTER

Bherna, Kokoto, Pokke y Yukumo, cuatro de las aldeas centrales de las primeras entregas de *Monster Hunter*, fueron recuperadas, junto con diversos ecosistemas reversionados (Picos nublados, Cimas árticas, Bosque rocoso), para *Monster Hunter Generations*, una entrega para 3DS (más tarde adaptado a Switch en su versión *Ultimate*) que, en buena medida, era una retrospectiva de la saga de Capcom. Para la compañía de Osaka, no fue nada que se escapara de lo común, pues, si algo ha caracterizado a *Monster Hunter* desde sus orígenes, es el recurrente regreso de muchas de las criaturas ya vistas en anteriores entregas. Tal es el caso de Rathian, Rathalos, Tigrex, Deviljho, Barroth, Diablos, Uragaan, Teostra y tantos otros.

tadios luzcan sus mejores galas. No sólo eso: las dos compañías mantienen su particular guerra para tener muchos de ellos en exclusiva, como puedan ser casi todos los de la liga española y la inglesa en *FIFA* o el Camp Nou en *PES*.

Mejor aprovechamiento jugable tiene el reciclaje de escenarios en los juegos de velocidad en circuitos cerrados, aunque, aquí, el trabajo visual a lo largo de las sucesivas generaciones es más significativo. Para muchos de nosotros, casi más importante que el garaje de vehículos, es el número de pistas disponibles. En ese sentido, las sagas periódicas y basadas en licencias, como *F1* o *MotoGP*, están atadas de pies y manos, ya que, a priori, sólo pueden incluir la veintena de circuitos oficiales, que se repiten todas las temporadas, con excepción, si acaso, de uno o dos trazados. Sin embargo, y siempre que no haya un salto técnico que lo impida (como el de los inicios de PS4 y Xbox One, que obligó a hacer borrón y cuenta nueva), en el caso de sagas como *Gran Turismo*, *Forza Motorsport* o *Project CARS*, es muy de agradecer la progresiva acumulación de pistas. No hay que olvidarse tampoco de *Mario Kart*, pues, en los últimos tiempos, la mitad de »

KINGDOM HEARTS II



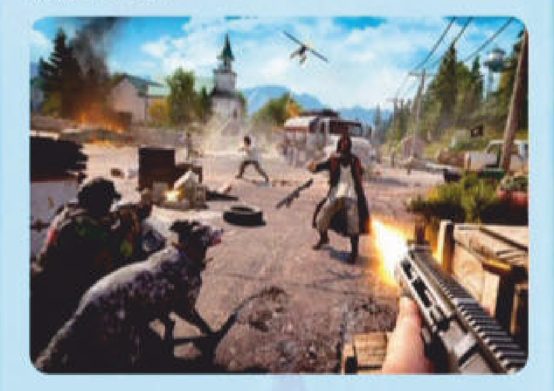
KINGDOM HEARTS III



KINGDOM HEARTS

El Caribe y el Olimpo, dos de los mundos de *Kingdom Hearts III*, basados en "Piratas del Caribe: En el fin del mundo" y "Hércules", ya se dejaron ver en las entregas de la saga para PS2, pero Tetsuya Nomura y su equipo no quisieron desperdiciar la ocasión de hacer nuevas réplicas casi a escala 1:1, aprovechando la potencia de PS4 y Xbox One. Particularmente llamativa es la adaptación de la película de imagen real, que, en la segunda intentona, incluyó diseños piratas para los personajes, un barco funcional al 100% o vídeos fotorrealistas.

FAR CRY 5



FAR CRY: NEW DAWN



FAR CRY

El Condado de Hope, ubicado en el estado de Montana, fue el lugar donde se ambientó la quinta entrega numerada de *Far Cry*, en la que Ubisoft decidió enfrentarnos a un culto religioso liderado por un falso profeta llamado Joseph Seed. En su día, el enigmático final nos dejó con los ojos como platos, pero todo cobró sentido cuando se anunció *Far Cry: New Dawn*, una suerte de spin-off independiente y de precio reducido (en lugar de una expansión) que haría las veces de secuela. Así, ambos juegos echaban mano del mismo mundo, pero con dos ambientaciones radicalmente diferentes: una de sectas y otra apocalíptica, con los consiguientes cambios en algunos de los escenarios, en la dirección artística o en el armamento disponible.

RED DEAD REDEMPTION

El salvaje Oeste de Rockstar es uno de los mundos abiertos más increíbles e inmersivos que hemos visitado nunca, aunque, aquí, podía resultar engañosa la numeración, pues *Red Dead Redemption II* era la precuela, y no al revés. El caso es que el mundo del juego de PS4 y Xbox One es uno de los más vastos que ha habido nunca. La mayor parte de la aventura transcurría en tres grandes regiones (Ambarino, New Hanover y Lemoyne) que se diseñaron expresamente para él, pero, hacia el final, se desbloqueaban otras dos (West Elizabeth y New Austin) que ya estaban en el original de PS3 y Xbox 360, aunque, lógicamente, con unos años menos. Lejos de ser un reciclaje, era un recurso narrativo que cobraba mucho sentido y que aportaba un fuerte componente nostálgico, al permitirnos andar o cabalgar de nuevo, cual forajidos hasta el final, por lugares como Armadillo, Blackwater o el Rancho McFarlane.



RED DEAD REDEMPTION

RED DEAD REDEMPTION II

ASSASSIN'S CREED III



ASSASSIN'S CREED ROGUE



ASSASSIN'S CREED

Nueva York ha aparecido dos veces en *Assassin's Creed*, una saga que asienta cada nueva entrega sobre una ambientación distinta. La repetición se debió a una transición intergeneracional, pues, en 2014, Ubisoft lanzó la primera entrega hecha ex profeso para PS4 y One (*Unity*), pero no quiso olvidarse de PS3 y 360, para las cuales lanzó *Rogue*, un desarrollo "fácil" que recuperaba una de las ciudades de *AC III* y la navegación de *AC IV*.

» los circuitos suelen ser adaptaciones de otros ya vistos en las entregas previas de la serie para otras consolas.

Retrospectivas compuestas de revisiones

Otra repetición de lugares muy evidente es la que se produce en los juegos que, de algún modo, son homenajes retrospectivos. Nos referimos a recopilatorios como *Monster Hunter Generations* o *Super Smash Bros Ultimate*, que, aun siendo juegos de nuevo cuño, tenían su ingrediente principal en la reutilización de mapas y fases ya vistos muchos años antes (remasterizados o rehechos por completo, eso sí).

En ese mismo saco nostálgico, podría meterse también lo que han venido haciendo históricamente las sagas de plataformas más famosas, en este caso repitiendo los fondos y los elementos clave para hacer modificaciones sobre el diseño de niveles. Los juegos de *Mario* han plasmado decenas de reinterpretaciones del Reino Champiñón, pero, sin duda, la palma se la lleva *Sonic*. Gracias a juegos-homenaje como *Sonic Generations* o *Sonic Mania*, hemos visto al erizo azul patear más de una vez zonas como Green

THE LEGEND OF ZELDA

El reino de Hyrule ha adoptado multitud de formas en las sucesivas entregas de *The Legend of Zelda*, en función de mecánicas como los viajes en el tiempo de *Ocarina of Time*, la navegación de *Wind Waker* o la transformación lobuna de *Twilight Princess*. Una de las versiones más queridas es la de 16 de bits de 1992 de *A Link to the Past*, que volvió en toda su gloria en 2013, con *A Link Between Worlds*. El mundo que disfrutamos en su día en Super Nintendo sirvió como base para construir una nueva aventura para 3DS que cambiaba el estilo gráfico de sprites clásicos por otro más contemporáneo y con polígonos.

Buena parte de la Hyrule de antaño se mantenía, pero Nintendo se sacó de la chistera un recurso genial para darle otra dimensión: la presencia de Lorule, un mundo alternativo que era su contraparte oscura y en el que, por ejemplo, no había una Princesa Zelda, sino una Princesa Hilda. Así, la clave de la aventura era viajar entre el mundo ya conocido y el inédito, aprovechando una serie de grietas dimensionales por las que Link podía colarse convirtiéndose en un dibujo que tenía la capacidad de avanzar en 2D por las paredes.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

MARIO KART 64

MARIO KART 8

MARIO KART

La Senda Arcoíris no se ha perdido ninguna entrega de *Mario Kart*. Aunque ha sido con diferentes versiones del trazado, a cada cual más retorcida, este circuito nocturno y multicolor ha pasado por Super Nintendo, Nintendo 64, Game Boy Advance, GameCube, DS, Wii, 3DS, Wii U y Switch. Su reto gravitatorio se dejó caer incluso por el mítico *F-Zero X* de Nintendo 64... En cualquier caso, a medida que se han ido acumulando entregas, se ha convertido en una costumbre que cada nuevo *Mario Kart* combine circuitos nuevos con otros ya vistos con anterioridad. En la última entrega, fue el caso de Pradera Mu-Mu, Playa Cheep Cheep, Autopista Toad, Estadio Wario, Tierra Sorbete, Autopista Musical...

Hill, Chemical Plant, Hidrocity o las fases de bonus con esferas. Algo parecido sucede con los mapas multijugador de algunos shooters, como puedan ser *Splatoon* o *Call of Duty: Black Ops*, que nos llevó a Nuketown en todas sus entregas.

Mundos recurrentes y mundos complementarios

Ahora bien, donde quizá más llama la atención la repetición de localizaciones es en el género de las aventuras, especialmente en las de mundo abierto, donde, a menudo, implica una acumulación jugable y narrativa que puede dar muchos réditos. Esto es algo que hemos visto mucho en los mal llamados sandbox, sobre todo en los de mafiosos. Ahí están Londres en *The Getaway*, Steelport en *Saints Row* o, cómo no, Los Santos en *GTA*. Incluso se podría meter en el saco a la Liberty City de *GTA IV*, reutilizada casi tal cual en las expansiones independientes *The Lost and Damned* y *The Ballad of Gay Tony*, que apostaron por potenciar el submundo de la cultura de bandas moteras y el de los clubes nocturnos, en contraste con la historia del sueño americano de Niko Bellic. También está el caso de otra aventura que, en el fondo, fue »

POKÉMON ROJO-AZUL-AMARILLO

POKÉMON ORO-PLATA-CRISTAL



POKÉMON

Kanto era la región donde se ambientaba la primera generación de *Pokémon* (*Rojo-Azul-Amarillo*)... pero también se incluyó en la segunda (*Plata-Oro-Cristal*). Una vez acabábamos el recorrido por la región de Johto, era posible revisitar el mundo de la anterior entrega. Esto era una barbaridad para un limitado cartucho de Game Boy, pero fue posible gracias a que el mismísimo Satoru Iwata, poco antes de convertirse en el presidente de Nintendo, se involucró en el desarrollo y ayudó a Game Freak ideando una herramienta de compresión.

SUPER SMASH BROS MELEE



SUPER SMASH BROS ULTIMATE



SUPER SMASH BROS

El Castillo de Peach, que vimos en *Super Smash Bros Melee*, era sólo uno de los 100 escenarios de *Super Smash Bros Ultimate* que estaban recuperados de las entregas previas de esta saga de lucha, lanzadas en Nintendo 64, GameCube, Wii, Wii U y 3DS. Aunque incluía infinidad de contenido nuevo, la entrega de Switch era, en esencia, una recopilación de toda la historia de la saga, y de ahí que pudiéramos luchar de nuevo en versiones reedificadas de Abismo de Brinstar, Big Blue, Castillo de Hyrule, Ciudad Azafrán, Ciudad Delfino, Corneria, Dream Land, Gran Bahía, Jungla Jocosa, Mute City, Onett, Valle Gerudo y tantos otros sitios. Del mismo modo, casi todos lo personajes volvían respecto a las anteriores entregas de la serie.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

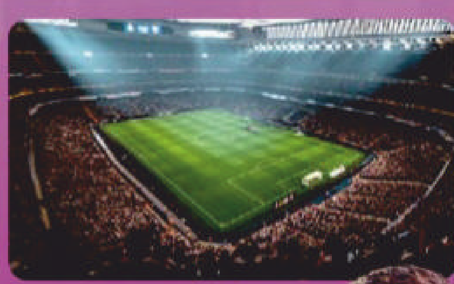
Nuketown es el mapa multijugador por excelencia de *Call of Duty*, concretamente de la subsaga *Black Ops*. No en vano, ha aparecido en sus cuatro entregas. En las tres primeras, mantuvo una apariencia similar: la de pueblo pintoresco y colorido de los años 60, al más puro estilo *Fallout*. Sin embargo, en la cuarta, cambió radicalmente, al ser invadido por la iconografía soviética, invierno nuclear incluido. Y no es el único que ha hecho la subsaga *Black Ops* en este sentido, pues no hay que olvidar que el descomunal mapa de Blackout, el battle royale de la cuarta entrega, no se hizo desde cero, sino que era una especie de "popurrí geográfico" que juntaba áreas muy dispares aparecidas en los anteriores juegos.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII



FIFA 2003



FIFA 18

FIFA

El Santiago Bernabéu, igual que otros muchos estadios (Old Trafford, Anfield, Stade de France, Parque de los Príncipes, San Siro, Olímpico de Roma, Veltins Arena, etc.), lleva muchísimos años acogiendo partidos de fútbol, y de ahí que lo hayamos visto en las sucesivas entregas de *FIFA*, que empezó a gustarse con la recreación arquitectónica de los campos a partir de la generación de los 32 bits. Desde entonces, hemos visto cómo las gradas, la iluminación, el público (con cientos de cánticos) o el desgaste del césped se iban volviendo cada vez más realistas.

» una expansión de historia, *Far Cry: New Dawn*, que recuperó la Montana de *Far Cry 5* y la sometió al tamiz de "Mad Max".

Otra vertiente del fenómeno, y una de nuestras favoritas, es la de reaprovechar mundos creados con anterioridad para sumarlos a otros de nuevo cuño. Ha habido grandísimos ejemplos a lo largo de la historia. Uno de los más antiguos es el de *Pokémon Oro-Plata-Cristal*, que, una vez superados los gimnasios de Johto, nos permitía revisitar Kanto, la que había sido la región de *Rojo-Azul-Amarillo*. Nintendo también usó muy bien el recurso en *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*, que partía de la misma Hyrule de *A Link to the Past* y le añadía una contraparte oscura. Y, aunque cada entrega de *Assassin's Creed* es "original" por sí sola, *Rogue* combinó dos zonas inéditas (el Atlántico Norte y River Valley) con la Nueva York de la tercera entrega numerada. Algo parecido hizo Eden Games con *Test Drive Unlimited 2*, que, pese a ambientarse en Ibiza, recuperó la isla de Hawái que había usado en la primera entrega.

No obstante, si nos tenemos que quedar con tres visitas "de pasada" a lugares ya conocidos, serían las

GRAN TURISMO

Trial Mountain es un ejemplo de circuito que ha estado presente en casi todas las entregas de *Gran Turismo*, una de las sagas de velocidad más longevas de la historia, pues nació en 1998 en la primera PlayStation y sigue circulando a toda velocidad. A lo largo de los años, y aprovechando la potencia creciente de las sucesivas generaciones, Polyphony Digital ha ido acelerando cada vez más en pos de alcanzar el máximo realismo, tanto en lo jugable como en lo audiovisual. En este último sentido, igual de importantes son los coches que los circuitos, que, al fin y al cabo, son los que permiten ampliar la oferta jugable de un juego de carreras. *Gran Turismo Sport* marcó un pequeño reseteo técnico y la apuesta por circuitos mayoritariamente inéditos, pero, hasta *GT6*, vimos una acumulación inmensa de pistas vistas en las anteriores entregas, tanto reales como ficticias: Nurburgring, Laguna Seca, Suzuka, Deep Forest, Grand Valley, Mid-Field...



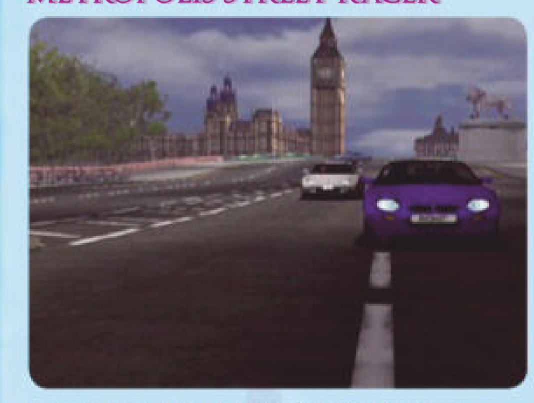
GRAN TURISMO



GRAN TURISMO 6



METROPOLIS STREET RACER



PROJECT GOTHAM RACING 4



PROJECT GOTHAM RACING

Londres, Tokio y San Francisco fueron las tres ciudades que Bizarre Creations recreó para el mítico *Metropolis Street Racer* de Dreamcast. Luego, las adaptaría a la saga exclusiva de Xbox que la sucedió, *Project Gotham Racing*, que, a su vez, siguió tirando de las capitales de Inglaterra y Japón en sus sucesivas entregas. Con esas dos sagas, el estudio británico planteó una forma única de entender los juegos de carreras, al replicar con una fidelidad enfermiza algunas de las calles y los edificios más famosos del mundo, con una iluminación que se ajustaba entre el día y la noche, según la hora real en cada ciudad. Y estaban los míticos kudos, que premiaban el estilo.

de la comisaría en *Resident Evil 3*, el "sur del Oeste" en *Red Dead Redemption II* y Shadow Moses en *Metal Gear Solid 4*. Y, aunque en el fondo son escenarios distintos, sumamos al pack el uso recurrente de ciertos mundos en la saga *Kingdom Hearts*, como los de "Piratas del Caribe" y "Hércules".

Trece años de desarrollo urbanístico y narrativo

Pero la saga que ha sublimado este arte de la repetición es *Yakuza*, que nos ha llevado a Kamurocho en todas sus entregas (y a Sotenbori, en bastantes). Eso ha permitido a Ryu ga Gotoku Studio hacer evolucionar sus zonas, explicando los porqués en las tramas, que tienen continuidad. Así, el Purgatorio fue sustituido progresivamente por Kamuro Hills, el barrio chino fue pasto de las llamas, el bar Serena cambió de dueño... Y la de peripecias que hemos vivido en la Torre Millennium, la discoteca Stardust, el centro de bateo...

Además, esa política ha permitido al estudio centrar sus esfuerzos en apartados como el combate y, sobre todo, la narrativa (tanto guiones como construcción psicológica de los personajes) y los minijuegos, donde la serie no tiene rival. ■

TEST DRIVE UNLIMITED





TEST DRIVE UNLIMITED 2



TEST DRIVE

La isla de Hawái apareció en las dos entregas de *Test Drive Unlimited*, saga pionera en el uso de mundos abiertos dentro del género de la velocidad. La cuestión es que la segunda se ambientaba en la cercana Ibiza, otro sitio de sol y playa (toques fiesteros incluidos), pero, una vez que avanzábamos en el juego, se desbloqueaba la posibilidad de coger un vuelo hasta la paradisiaca y volcánica isla que había servido como escenario central en la primera entrega. Eso sí que era un 2x1 en cambios de rueda.



EL P DEL NACI

■ Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

EL ROL JAPONÉS NOS VA A DAR EL OTOÑO CON SU BUEN GUSTO PARA LAS HISTORIAS Y LOS COMBATES

El rol japonés ha tenido sus altibajos, pero nunca se ha ido muy lejos. De hecho, con el paso de los años y el auge de la globalización, se ha ido acercando cada vez más a Occidente: hoy día, es raro que tengamos que esperar años para disfrutar de un juego ya aparecido en el país del sol naciente o, peor, que nunca llegue a salir de sus fronteras. Sigue habiendo algún que otro ejemplo muy concreto, tanto de lo uno como de lo otro, pero lejos han quedado los tiempos de los 8 y los 16 bits, cuando la gran mayoría de los J-RPG ni los olíamos por estos lares.

Hablar de "rol japonés" puede ser generalizar, pues cada estudio y cada compañía tienen su modus operandi, pero es curioso cómo el género se ha mantenido más o menos inmutable a lo largo de las décadas, al margen de la evolución técnica. Hay sagas que se escapan un poco de la norma y que no dejan de ser RPG elaborados por estudios japoneses (el caso más evidente es el de *Dark Souls*), pero lo cierto es que hay una serie de patrones que, en distintas proporciones, se vienen repitiendo desde que el género es género. El primero podría ser la primacía de los combates como piedra angular, ya sean en tiempo real (cada vez más) o por turnos (cada vez menos). El segundo sería la estética visual, caracterizada

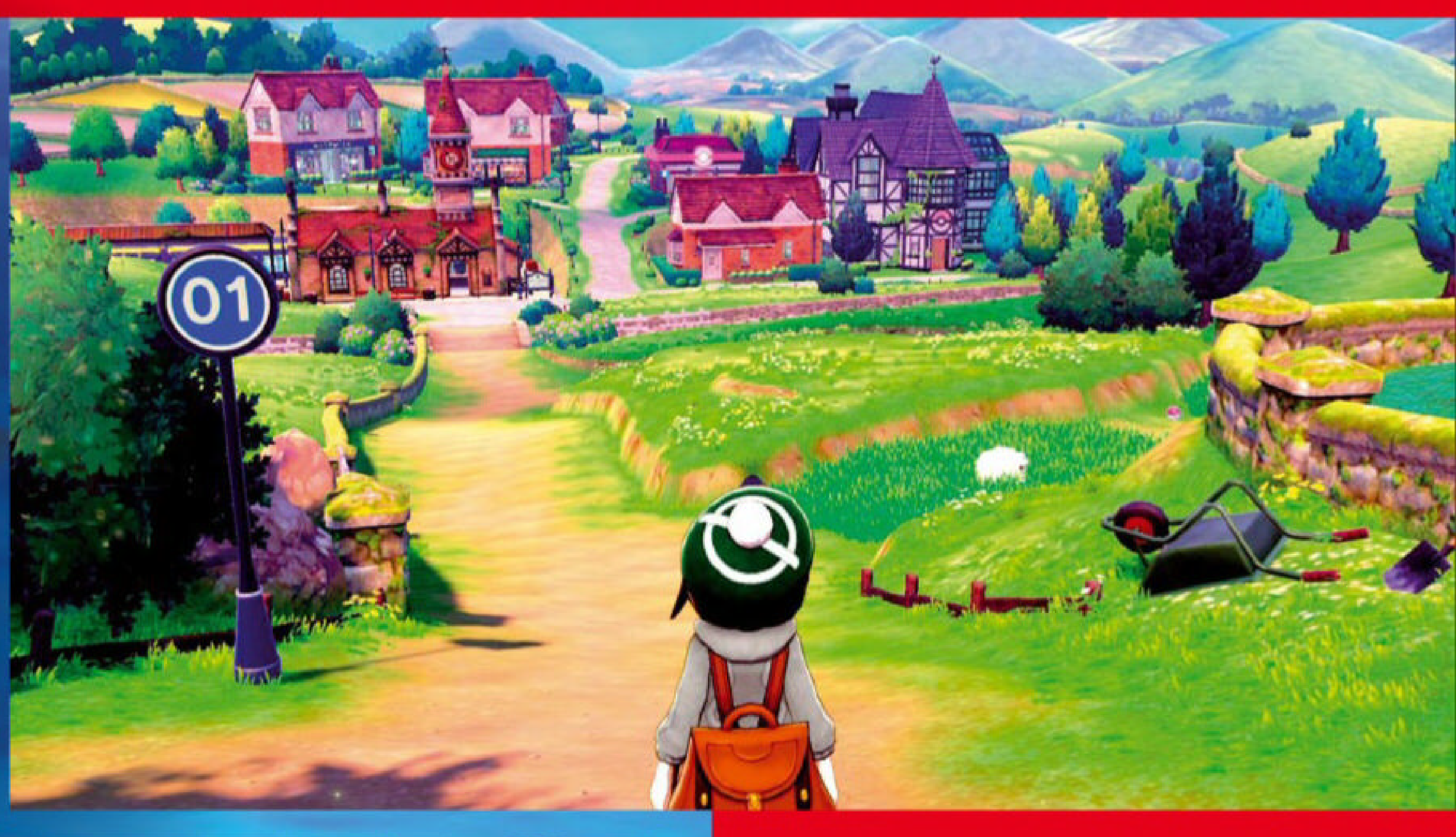


por diseños de personajes muy influidos por el anime (basta con fijarse en la importancia que tuvo Akira Toriyama para la saga *Dragon Quest*) o las tribus urbanas. Otro elemento clave sería la música, bellamente característica, con sus melodías para el recuerdo. Y otro, éste quizá ya más diluido, podría ser el de la historia, donde los amoríos, las conquistas y los viajes a tierras lejanas siempre han tenido un gran peso.

Un trimestre de delicatessens

Los gourmets del rol japonés están de enhorabuena, porque, en los próximos meses, van a tener un puñado de grandes exponentes a los que hincar el diente, sobre todo en PS4 y Switch. No tanto en Xbox One, que tiene una de sus asignaturas pendientes en este género. Después de los esfuerzos que se hicieron en Xbox 360 con sagas exclusivas como *Lost Odyssey* o *Blue Dragon*, ahora hay muchos J-RPG multiplataforma que ni llegan a la actual consola de Microsoft, en parte porque su cuota de mercado en Japón, que es donde el género corta el bacalao, es irrelevante.

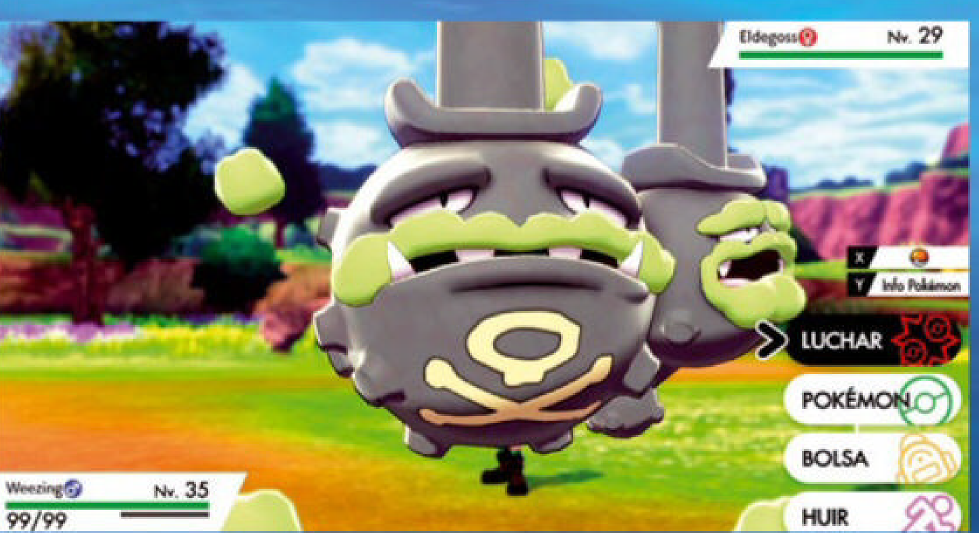
Sea como fuere, de aquí a noviembre, vamos a tener rol japonés para tomar y para llevar. Por encima de todo, destacará *Pokémon Espada-Escudo*, el que probablemente sea el exclusivo de Switch más vendido de estas Navidades. Los fans de la dificultad a lo Souls no deben perder de vista *Code Vein*, y habrá otros juegos inéditos como *The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III*, *Atelier Riza: Ever Darkness & The Secret Hideout* u *Oninaki*. Pero el género también vive de nostalgia, y va a haber adaptaciones y remasterizaciones de clásicos recientes, como *Dragon Quest XI*, *Ni no Kuni: La ira de la bruja blanca* o *The Alliance Alive*, y de hitos pretéritos, como *Final Fantasy: Crystal Chronicles* o *Final Fantasy VIII*. Y eso será sólo el aperitivo para un 2020 en el que tendremos bandejas de sushi rolero con *Final Fantasy VII Remake*, *Tales of Arise*, *Persona 5 Royal*, *Elden Ring*, *Trials of Mana*... ■



Los escenarios lucirán más que en cualquier entrega previa de la saga, especialmente en el Área Silvestre, un mundo central con cámara de libre rotación desde el que se llegará a los diferentes ecosistemas y ciudades.

El Team Yell será el villano de esta entrega. Su objetivo es que una entrenadora llamada Roxy se convierta en la campeona de la región de Galar, para lo cual no dudará en boicotear al resto de aspirantes.





Weezing será uno de los pokémon que tendrán forma de Galar. Además de por el sombrero con forma de chimenea, se caracterizará por añadir el tipo hada a su habitual tipo veneno.

POKÉMON ESPADA-ESCUDO

SWITCH ■ GAME FREAK (NINTENDO) ■ ROL ■ 15 DE NOVIEMBRE

Nintendo sigue dando pequeñas pinceladas de Pokémon Espada-Escudo, el que será su juego estrella en la próxima campaña navideña, a pesar de la indignación de algunos fans por el hecho de que no vaya a incluir a todas las criaturas de las anteriores generaciones. Tras las pruebas isleñas de Sol-Luna, se ha optado por volver al enfoque de gimnasios (algunos de los cuales variarán entre las dos versiones), con el objetivo último de ser campeón de la región de Galar, y ahí tendrá mucho que decir el Team Yell, que hará de villano en esta ocasión, apoyando a Roxy, una entrenadora presuntuosa que aspira a lo mismo que nosotros. Para ello, los malos no dudarán en obstruir rutas o molestar durante los combates.

Ahora bien, de la última tanda informativa, lo más destacable fue la confirmación de que habrá pokémon con formas de Galar. Por ahora, se han anunciado Weezing y Zigzagoone. Este último, además, contará con una tercera evolución inédita después de Linoone: Obstagoone. Además, se ha presentado en sociedad a Morpeko, un particular pokémon que cambiará de apariencia y de tipo (entre siniestro y eléctrico) dependiendo de si está hambriento o está saciado.

Tras la toma de contacto que fue *Let's Go, Pikachu-Eevee*, esta entrega será la primera hecha con Switch en mente, y eso se notará en varios aspectos. El más importante será la estructura de la región de Galar, que contará con una inmensa zona central, la llamada Área Silvestre, que conectará los distintos ecosistemas y ciudades. En relación con eso, el mundo se sentirá mucho más vivo, de modo que veremos a los pokémon salvajes pululando, para que podamos decidir si luchamos o no contra ellos. Por otra parte, el multijugador cobrará más relevancia que nunca, pues, aparte de los intercambios y los combates contra otros entrenadores, habrá incursiones cooperativas para cuatro jugadores en las que se sacará partido al comando Dinamax, que hará que los pokémon adquieran un poderoso y descomunal tamaño durante tres turnos. ■


ESPADA-ESCUDO
SERÁ LA ESTRELLA DE SWITCH ESTAS NAVIDADES



Nuestro personaje será un vampiro cuya apariencia se podrá modificar ampliamente. Drenar la sangre de los enemigos será clave para mejorar sus distintas habilidades.

CODE VEIN

PS4 - XBOX ONE - PC · BANDAI NAMCO STUDIOS · ROL · 27 DE SEPTIEMBRE

Son muchas las compañías que han tratado de hacer suya la fórmula de RPG de dificultad infernal de *Dark Souls*... y la que va camino de haberlo hecho más veces es su propia editora, Bandai Namco. *Lords of the Fallen*, que les publicó a los polacos de CI Games, fue un claro ejemplo, y ahora llega el turno de *Code Vein*, una nueva IP que viene firmada por uno de sus estudios internos: concretamente, por el equipo responsable de la saga *God Eater*. Basta con ver los gráficos de anime para saber la denominación de origen.

Ahora bien, de todos los soulslike que hemos visto en los últimos años, éste es, con diferencia, uno de los más atractivos, merced a su ambientación de vampiros y su exuberante dirección artística, que le dan su propia personalidad. El juego se ambientará en un mundo postapocalíptico, después de un cataclismo al que sólo han sobrevivido los llamados "resucitados", unos seres que han recibido dones especiales a cambio de sacrificar sus recuerdos y sentir una infinita sed de sangre... que puede conducirlos a convertirse en violentos "perdidos", si se dejan llevar por ella. Nosotros encarnaremos a uno de esos vampiros y viajaremos hasta el mismo infierno para recuperar nuestro pasado y escapar de la pesadilla. Así, aunque habrá grandes entornos abiertos, buena parte del desarrollo nos llevará por peligrosas mazmorras donde cualquier enemigo podrá darnos lo nuestro, en especial los descomunales jefes finales. En relación con eso, si sufrimos daños, nos volveremos más fuertes... pero lo mismo les pasará a los enemigos. Los combates tendrán un ritmo lento y ciertas particularidades, como la necesidad de drenar sangre de los rivales para activar ciertos poderes y mejorar las habilidades. Además, nuestro personaje contará con un velo de sangre que le permitirá modificar su estilo, y habrá multijugador online para dos personas, con la posibilidad de invitar a amigos mediante un sistema de códigos. ■

Los jefes finales nos pondrán las cosas difíciles. Este lobo soplará aún más fuerte que el de la fábula de los tres cerditos, con llamaradas de fuego que nos dejarán churruscados en un santiamén.

Habrá una gran variedad de armas. La mayoría de ellas estarán diseñadas para el cuerpo a cuerpo, como bayonetas, lanzas o hachas, pero también las habrá de fuego para disparar a distancia.



La dirección artística tendrá un tono muy característico, con escenarios "esplendorosamente ruinosos" y personajes "vampirescos" (sin que falten los bustos generosos).

El multijugador online será para dos personas, pero aparecerán tres personajes en pantalla, ya que el acompañante manejado por la IA seguirá luchando a nuestro lado.

DRAGON QUEST XI S
ECOS DE UN PASADO PERDIDO

■ SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 27 DE SEPTIEMBRE

Por un tema puramente técnico, no es habitual que Switch tenga las mejores versiones de los juegos multiplataforma, al menos cuando se trata de grandes aventuras con gráficos poligonales o mundos abiertos. Sin embargo, los usuarios de la consola de Nintendo van a poder disfrutar de la versión más completa del penúltimo gran RPG de Square Enix, kilométricamente titulada como *Dragon Quest XI S: Ecos de un pasado perdido - Edición definitiva*.

Aunque perderá algo de punch visual respecto a la que se lanzó en PS4 y PC en septiembre de 2018, esta versión no sólo conservará el mismo desarrollo, sino que añadirá también multitud de características. La más significativa será la posibilidad de cambiar en cualquier momento entre los gráficos poligonales y otros de estética retro, heredados de la versión de 3DS (que sólo se lanzó en Japón). Además, habrá nuevos capítulos de historia que ahondarán en el trasfondo de los protagonistas, así como nuevos escenarios, algunos extraídos de anteriores entregas de la saga. También habrá otras novedades, como poder acelerar la velocidad de los combates o montar sobre nuevos monstruos, algo que no sería de extrañar que llegara a PS4 y PC mediante un actualización. ■

■ La visualización de estilo retro será una vuelta a las raíces en toda regla, pues no hay que olvidar que las primeras entregas de *Dragon Quest* se lanzaron en NES y Super Nintendo.



■ La carga gráfica del juego será menor en Switch que en otras plataformas, pero, gracias a su particular estilo cel shading y a los diseños de Akira Toriyama, seguirá luciendo de maravilla.

NI NO KUNI
LA IRA DE LA BRUJA BLANCA REMASTERED

■ PS4 - PC - SWITCH ■ LEVEL-5 (BANDAI NAMCO)
■ ROL ■ 20 DE SEPTIEMBRE

Lanzado en exclusiva para PS3 a principios de 2013, el primer *Ni no Kuni* es uno de los RPG más mágicos que hayan existido. No en vano, el desarrollo fue compartido entre Level-5 y Studio Ghibli, la mítica compañía de animación responsable de películas como "El viaje de Chihiro" o "La princesa Mononoke". Ahora, el juego vuelve con dos tipos de adaptación. Por un lado, los usuarios de PS4 y PC podrán disfrutar de una remasterización que admitirá diferentes combinaciones técnicas (4K y 30 fps o 1440p y 60 fps en el caso de PS4 Pro, 1080p y 60 fps en la PS4 estándar y 4K y 60 fps en PC). Por otro lado, los usuarios de Switch dispondrán de un simple port que correrá a 720p y 30 fps, pero que tendrá el encanto de poder disfrutarse en modo portátil.

El desarrollo y el contenido serán exactamente los mismos que en el original, de modo que viviremos la historia de un niño llamado Oliver, que emprenderá un viaje a otro mundo para intentar traer de vuelta a su fallecida madre. Para ello, contará con la ayuda de personajes como Drippy (un simpático duende nacido de un peluche) o los únimos, unos pequeños seres que serán vitales en los combates en tiempo real. En lo jugable, no habrá cambios, pero revivir este increíble viaje a mayor resolución y de nuevo con la música de Joe Hisaishi será magia pura. ■



■ Las escenas de vídeo serán dignas de las mejores películas de Studio Ghibli, que codesarrolló el juego. Las voces estarán en inglés (ojo a la del tronchante Drippy), pero los subtítulos sí estarán en castellano.



■ En los combates, que serán en tiempo real, podremos cambiar sobre la marcha entre los miembros de nuestro grupo. No estaría de más que se retocara un poco la IA de los aliados, que era pobre en el original.



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED EDITION

■ PS4 - SWITCH ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ FINALES DE 2019

De todos los spin-offs que ha tenido la saga *Final Fantasy* a lo largo de su historia, *Crystal Chronicles* es uno de los más únicos. Fue exclusivo de GameCube allá por 2004 y estaba enfocado al multijugador cooperativo local para cuatro jugadores, con la particularidad de que cada usuario debía tener, obligatoriamente, una Game Boy Advance, para convertirla en mando (lo cual exigía, además, tener hasta cuatro Cable Link).

Esta remasterización, que se lanzará tanto en la "bisnieta" de GameCube como en PS4 (e incluso en móviles, por lo que no cabe esperar grandes florituras en el apartado técnico), replicará el desarrollo del original, pero con la novedad de que el multijugador será mucho más accesible, al no requerir "periféricos" y al ser online. Si se desea, también se podrá jugar en solitario, pero la gracia de los combates en tiempo real de este RPG estará en coordinarse con otros para transportar una serie de cristales que generen campos protectores. ■







FINAL FANTASY VIII REMASTERED

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 2019

En los últimos años, Square Enix nos ha avasallado con multitud de conversiones de todos los *Final Fantasy* canónicos de PSOne y PS2... menos de la octava entrega, cuyos archivos se creían perdidos. Sin embargo, justo veinte años después de su estreno original, podremos volver a disfrutarla con una remasterización que ha requerido de más trabajo que la de las demás entregas, debido a que, de las tres entregas de PlayStation, ésta fue la única que apostó al 100% por modelados realistas y estilizados, lo cual ha obligado a darles un importante lavado de cara. Así pues, viviremos, una vez más, la guerra entre Gabaldia y Dollet, en la piel de Squall Leonhart, Rinoa Heartilly y compañía, con los mismos combates por turnos. ■

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL 3

■ PS4 ■ NIHON FALCOM (NIS AMERICA) ■ ROL ■ 22 DE OCTUBRE

Nos llega con dos años de retraso respecto a Japón, pero nunca es tarde si la dicha es buena. La tercera entrega de esta saga de culto (aún nos faltará por recibir la cuarta, ya disponible en su país de origen) se ambientará un año y medio después de la guerra civil ereboniana, aunque, para los que no estén familiarizados con la saga, se incluirá un recordatorio de los acontecimientos previos. Así, Rean Schwarzer ejercerá como instructor de una academia y deberá guiar a nuevos héroes frente a la organización Ouroboros, que conspira para que la guerra resurja en el continente. ■



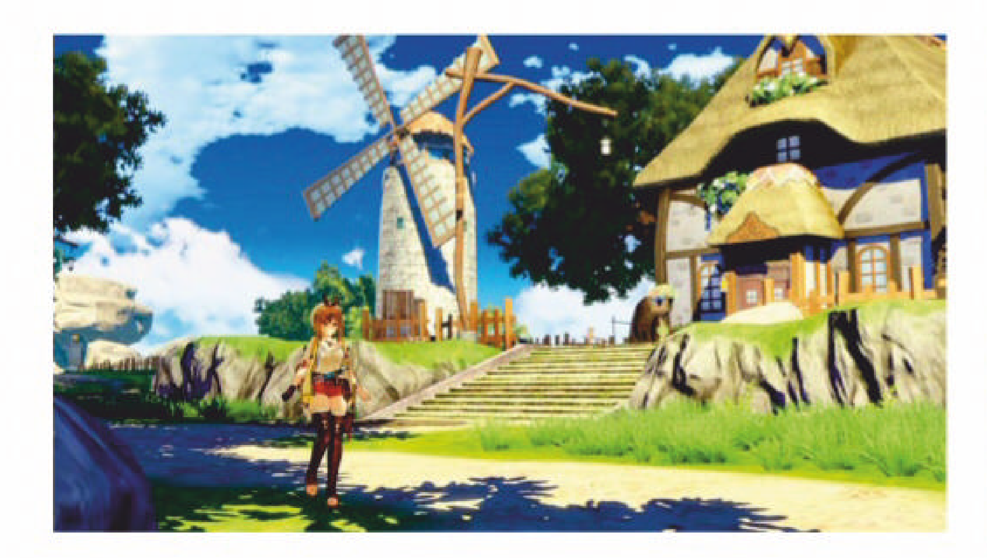
ONINAKI

■ PS4 - SWITCH - PC ■ TOKYO RPG FACTORY (SQUARE ENIX) ■ ROL ■ 22 DE AGOSTO

Después de brindarnos *I am Setsuna* y *Lost Sphear*, Tokyo RPG Factory volverá a la carga con otro juego que combinará la filosofía del rol de 16 bits con gráficos algo más modernos, aunque sólo se lanzará en formato digital y en inglés. *Oninaki* se ambientará en un mundo cuya piedra angular es la reencarnación. Sin embargo, en vez de seguir el curso natural de las cosas, algunos, al morir, se aferran al mundo como almas errantes, y ahí es donde entrará en juego Kaguchi, el protagonista del juego. Este observador deberá conducir a esas almas al más allá, pero sus convicciones serán puestas a prueba cuando conozca a Linne, una chica que no tiene noción de su pasado y que no envejece. El desarrollo, que será muy clásico, combinará exploración, diálogos y combates en tiempo en real. En estos últimos, las típicas clases estarán representadas por los daemon, unas almas errantes que modificarán el estilo de lucha de Kaguchi, permitiéndole empuñar diferentes armas, como espadas, hachas o lanzas. ■



■ La estética de *Oninaki* combinará colorido y melancolía, y jugará mucho con los contrastes entre el mundo de los vivos y el de los muertos.



ATELIER RYZA: EVER DARKNESS & THE SECRET HIDEOUT

■ PS4 - SWITCH - PC ■ GUST STUDIOS (KOEI TECMO) ■ ROL ■ 1 DE NOVIEMBRE

La prolífica saga de rol *Atelier* recibirá su vigesimoprimera entrega este otoño. Con un bello apartado gráfico como telón de fondo, conoceremos la historia de Ryza, una adolescente que anhela huir de su aburrida vida para vivir aventuras junto a sus amigos. Pronto, le llegará la oportunidad de hacerlo, gracias a un mago que la iniciará en los caminos de la alquimia. Esa habilidad le será de inestimable ayuda para salvar su ciudad natal de una misteriosa oscuridad. El habitual sistema de síntesis de la saga presentará cambios que harán que las mezclas sean más accesibles. ■



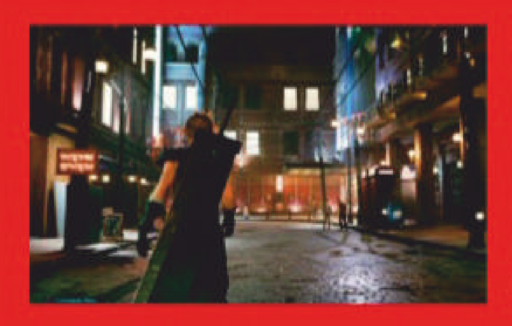
THE ALLIANCE ALIVE HD

■ PS4 - SWITCH - PC ■ CATTLE CALL (NIS AMERICA) ■ ROL ■ 11 DE OCTUBRE

Año y medio después de lanzarse en una ya lánguida 3DS, este juego de rol de Atlus tendrá otra oportunidad para llegar a un público más amplio con una remasterización que tendrá un lanzamiento multiplataforma. Mil años después de que los demonios invadieran el mundo, en un acontecimiento que se denominó como la Corriente Oscura, un grupo de héroes les plantará cara para liberar a la población y recuperar su hogar. Así, el desarrollo nos llevará a explorar diferentes reinos y a combatir por turnos. En lo visual, aunque se notará el origen en una portátil modesta como era 3DS, el bello colorido de los personajes y los escenarios lucirá mucho mejor en alta definición, y habrá algunos cambios en aspectos como la interfaz. ■

REPÓKER DE ASES PARA 2020

Se anunciarán más en los próximos meses, y algunos se nos han quedado en el tintero, pero, de todos los juegos de rol japonés que hay previstos para el año que viene, hay cinco que ningún amante de las grandes historias, los buenos combates y la belleza artística debería perderse.

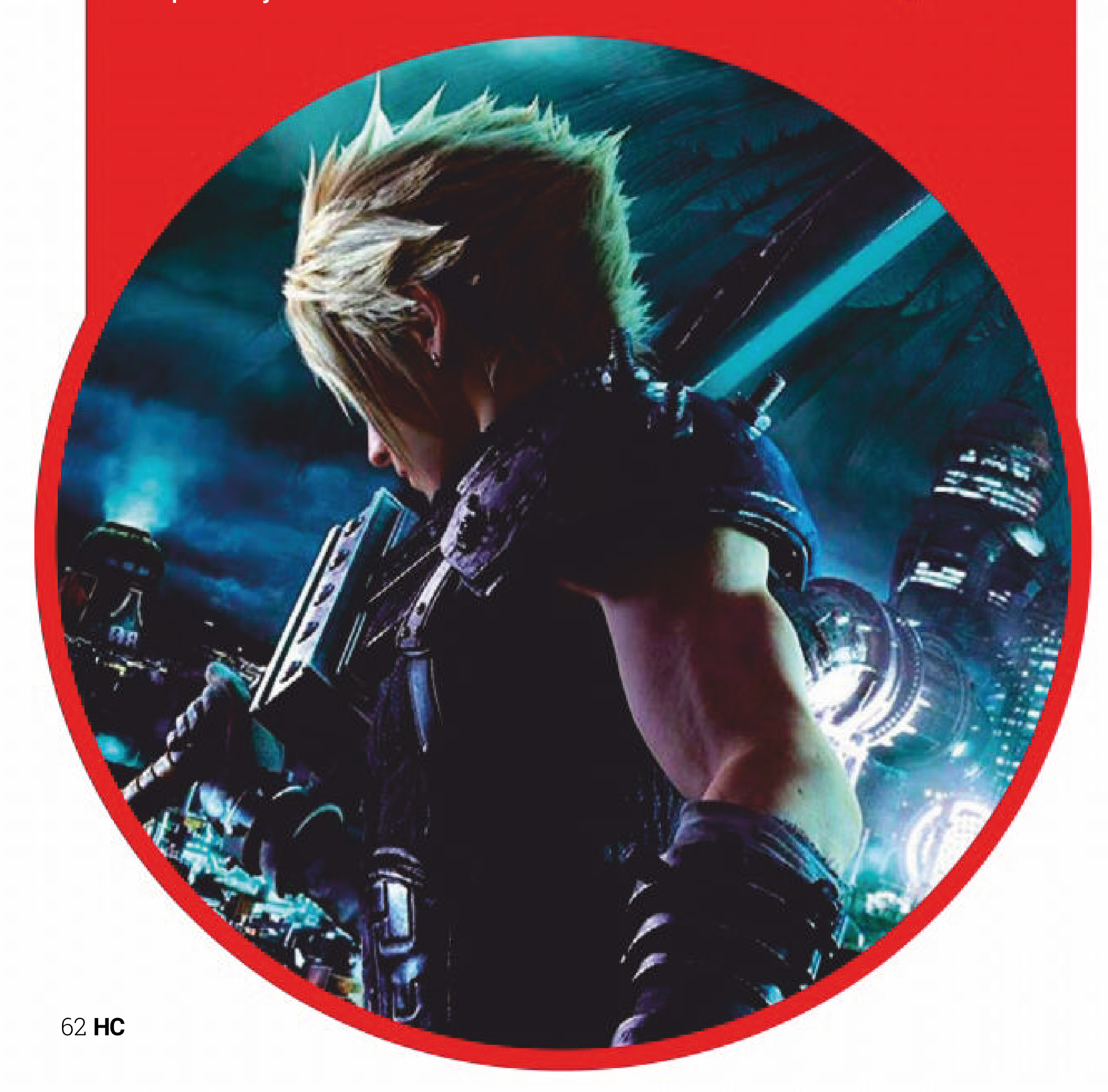


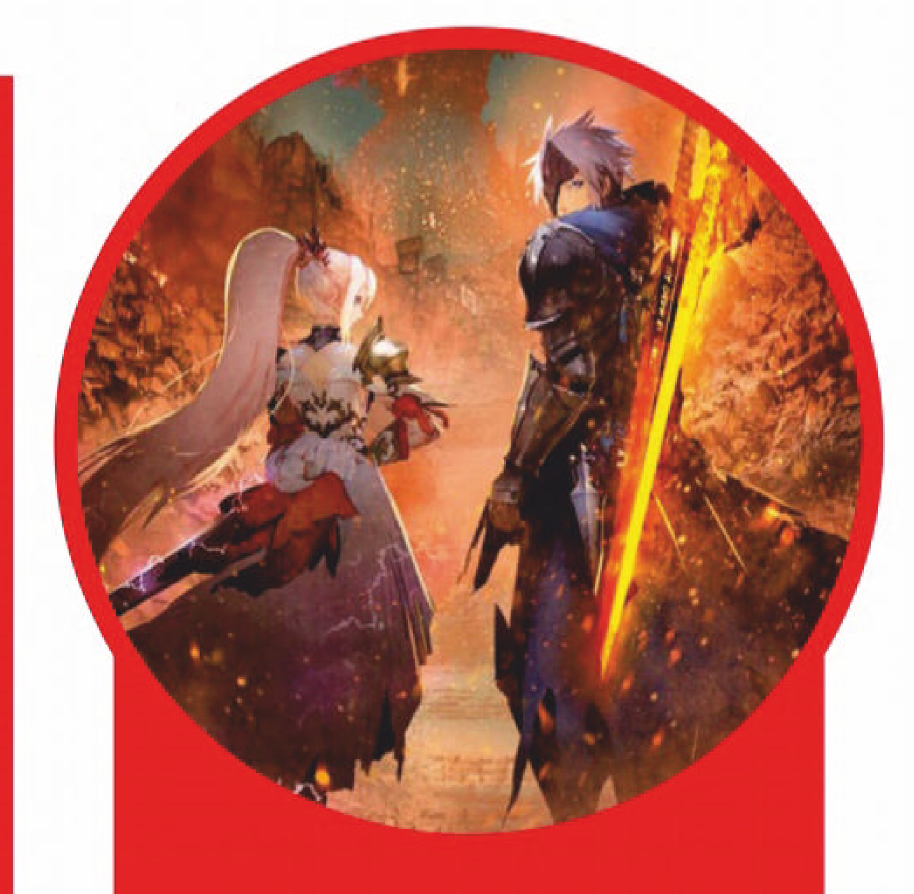


FINAL FANTASY VII REMAKE

■ PS4 ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ 3 DE MARZO

El *Final Fantasy VII* original fue uno de los primeros juegos en demostrar que el J-RPG podía ser un género de masas también fuera de Japón, al cautivar a millones de jugadores en 1997. Luego, en el E3 2005, Square Enix mostró una "inocente" demo técnica para ilustrar la potencia de PS3 y, desde entonces, nunca dejamos de soñar con que de verdad pudiera haber un remake de aquella obra magna. Tras jugar con nuestros sentimientos en más de una ocasión, la compañía nipona se animó finalmente a abordar el proyecto, dividiéndolo en varias entregas, la primera de las cuales se pondrá a la venta el 3 de marzo. En ella, reviviremos la sección inicial del juego, es decir, la que se ambientaba en Midgar, con unos gráficos hiperrealistas, combates en tiempo real, historias adicionales que profundizarán en las motivaciones de los personajes... Nunca un remake había tenido tamaña dimensión. ■

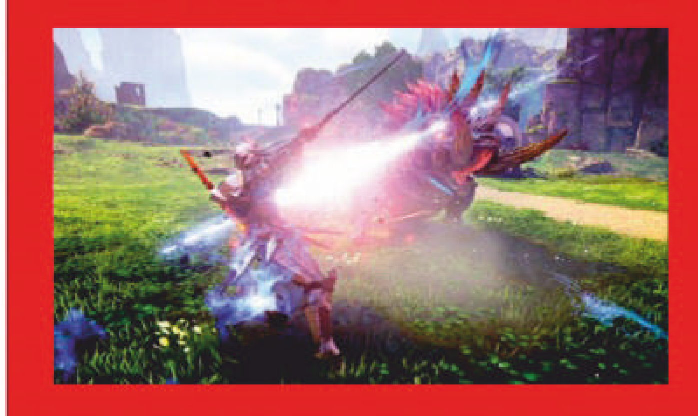




TALES OF ARISE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ BANDAI NAMCO ■ ROL ■ 2020

La reputada saga *Tales of* subirá de nivel con su próxima entrega, que apostará por un nuevo apartado gráfico que combinará realismo y animación, apoyado en el motor Unreal 4. Sin Hideo Baba (quien fuera máximo responsable de la saga) en el proyecto, las riendas las está llevando Yusuke Tomizawa, director de la saga *God Eater*, lo que se dejará notar, especialmente, en los combates. La historia nos trasladará a un sistema solar en el que hay dos planetas, Dahna y Rena, que mantienen una peculiar relación. Los habitantes del primero sienten devoción por el mundo vecino... sin saber que, en realidad, éste se ha dedicado a saquear sus recursos y limitar su libertad. Con esa tesitura, el juego tendrá dos protagonistas principales, pertenecientes a cada uno de esos planetas, que buscan labrarse un futuro mejor tanto para sí mismos como para sus respectivos pueblos. ■









ELDEN RING

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ FROMSOFTWARE (BANDAI NAMCO) ■ ROL ■ SIN FECHA

Quizá éste sea el juego de rol japonés menos japonés de todo este reportaje, al estar involucrado en él George R.R. Martin, autor de "Canción de hielo y fuego", pero detrás de él están FromSoftware e Hidetaka Miyazaki, responsables de *Dark Souls* y *Sekiro*, por lo que, de un modo u otro, será un RPG de acción con muchos elementos a la nipona. A falta de ver cómo es su jugabilidad (se especula con que podría dejarse ver por primera vez en la Gamescom), el estudio ya ha avanzado que será un juego de ambientación fantástica en un vasto reino y que es el más grande que ha hecho nunca. Además, se ha hecho hincapié en que ofrecerá una historia tan rica como sangrienta, por lo que, como mínimo, cabe esperar que la dificultad sea infernal y que haya más muertes que en cualquier otro juego del estudio o que en "Juego de Tronos". ■



PERSONA 5 ROYAL

■ PS4 ■ ATLUS ■ ROL ■ 2020

Aunque en Japón se estrenará el 31 de octubre, en Occidente tendremos que esperar hasta 2020 para disfrutar de la edición definitiva de *Persona 5*. Si el original duraba 100 horas, esta revisión irá aún más allá, al introducir un tercer semestre académico y nuevos personajes, como Kasumi Yoshizawa (una amante de la gimnasia que se unirá al grupo de los Ladrones Fantasma) y Takuto Maruki (un consejero de la Academia Shujin). De nuevo, Jóker, Ann, Morgana y demás viejos conocidos se tendrán que colar en la psique de otras personas para "robar" sus tesoros y provocar cambios en su conducta en el mundo real. Y no hay que olvidar que Atlus sigue trabajando en *Shin Megami Tensei V*. ■

TRIALS OF MANA

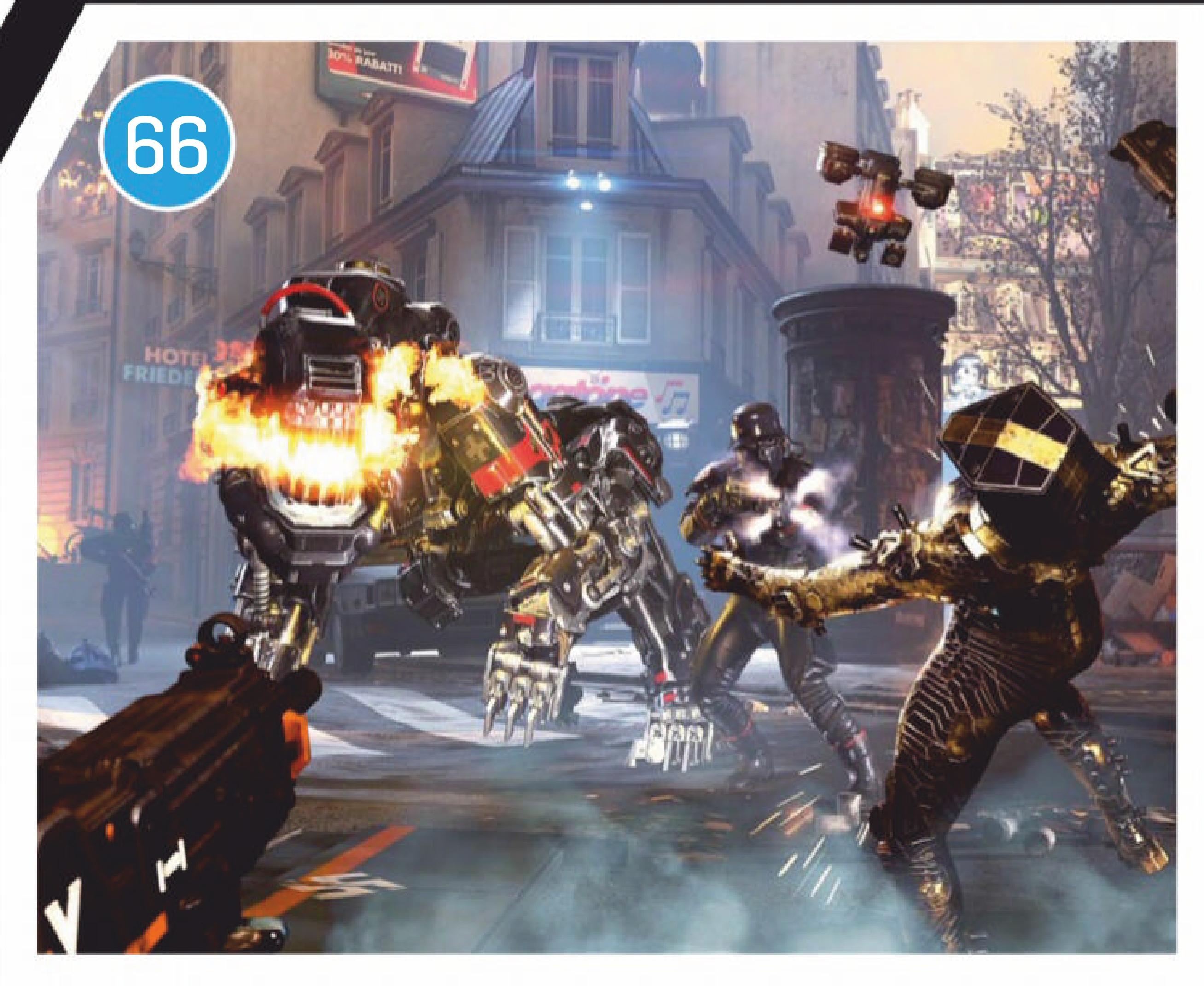
■ PS4 - SWITCH - PC ■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ PRINCIPIOS DE 2020

En su afán por honrar su pasado, Square Enix seguirá recuperando títulos clásicos en 2020. El primero de ellos será *Trials of Mana*, la tercera entrega de la famosa saga de Super Nintendo, que sólo se lanzó en Japón, en 1995, bajo la denominación de *Seiken Densetsu 3* (aunque sí se incluye en el pack *Collection of Mana* de Switch, lanzado recientemente por estos lares). Igual que el de *Secret of Mana* de 2018, será un remake que apostará por gráficos poligonales y escenas que eran impensables en 16 bits, además de incluir mejoras en los combates o los sistemas de niveles y habilidades. El juego narrará la historia de seis héroes que tratarán de detener a los monstruos que quieren conquistar el mundo mientras el poder del maná se halla debilitado. ■



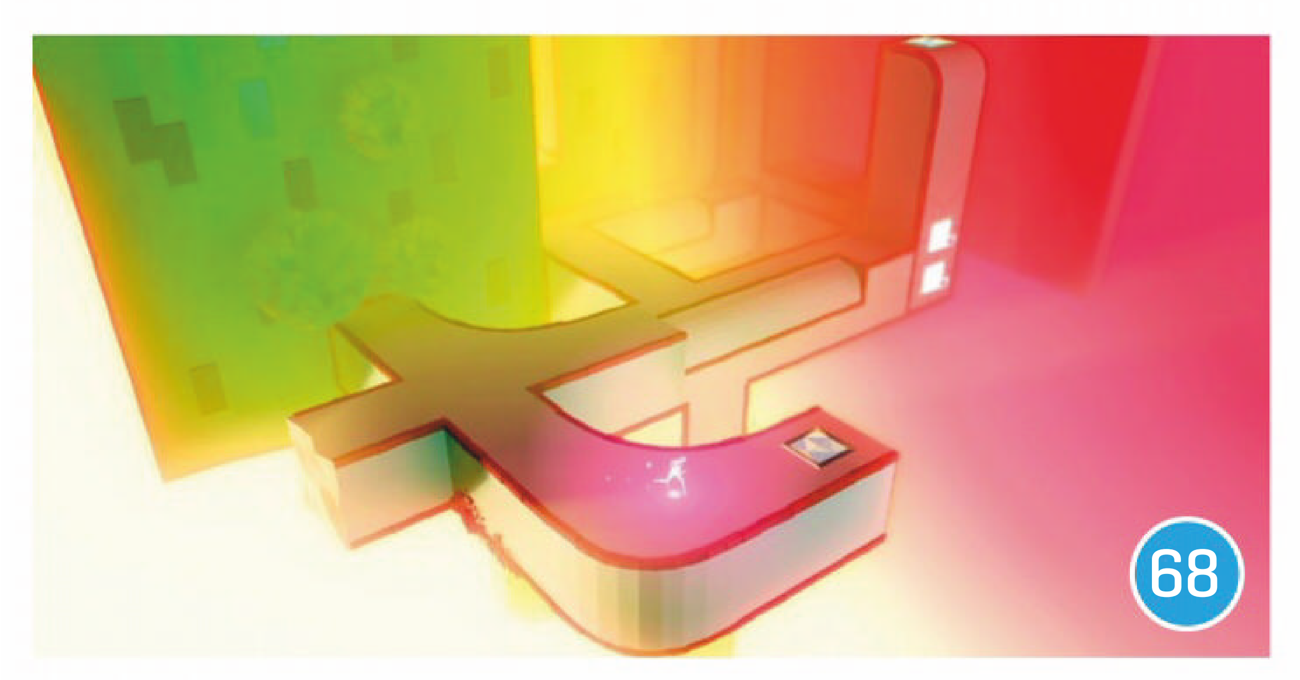
ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

Los nazis nunca habían bajado los brazos tan rápido como en este shooter cooperativo protagonizado por dos gemelas



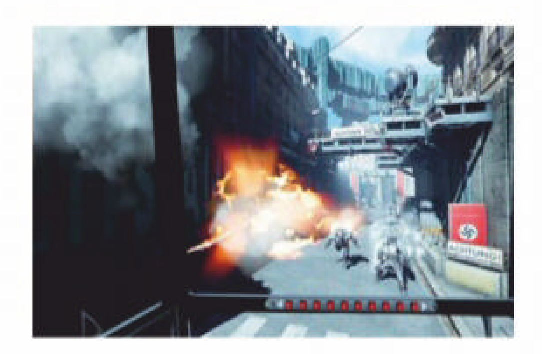
ETHERBORN

Puzles plataformeros que juegan con la ley de la gravedad te esperan en este indie español de colorida y nuclear estética



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

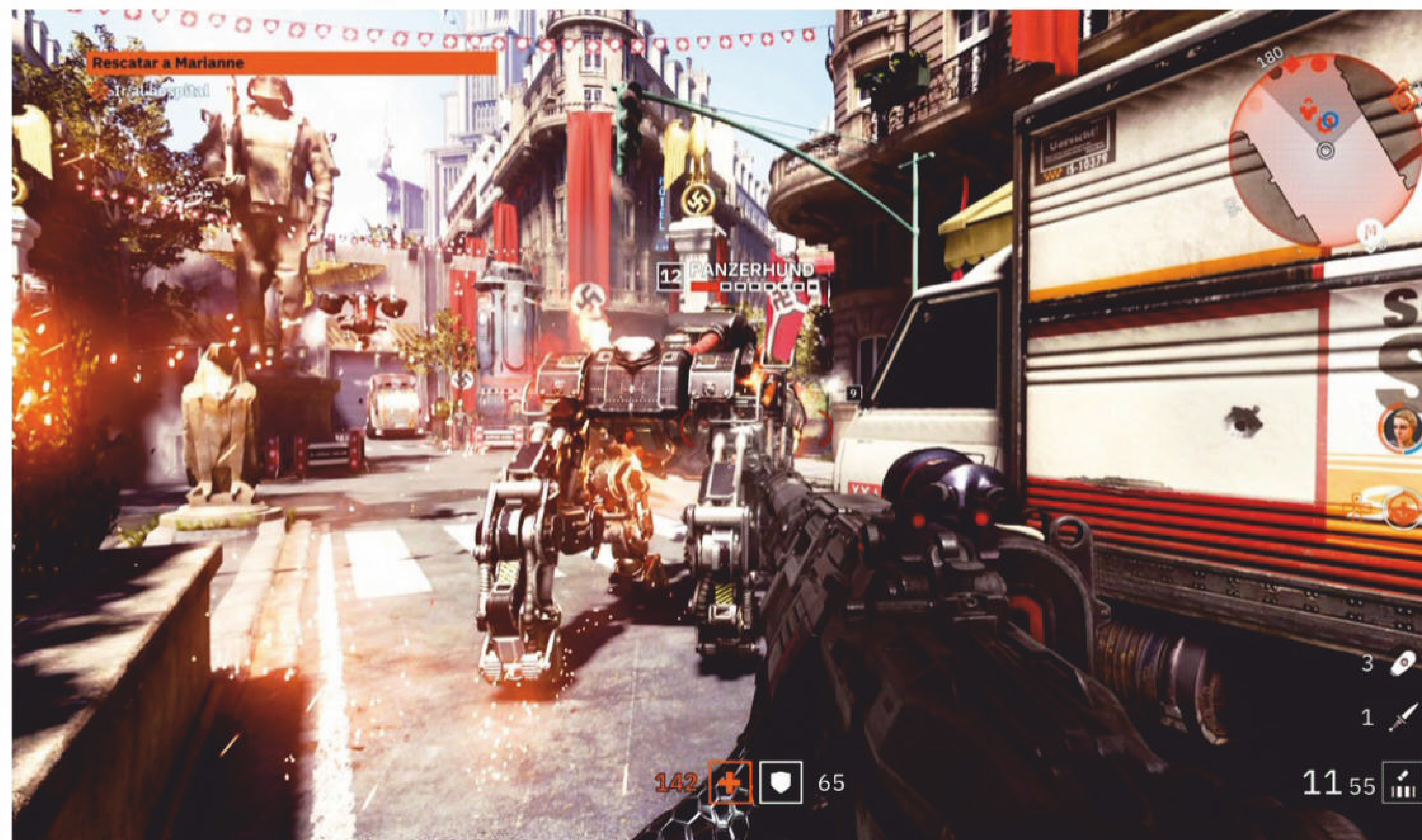
JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES



■ Este spin-off de *Wolfenstein* llega cargado de novedades: desde una estructura de mundo abierto a su estilo de juego cooperativo.



Wolfenstein: Youngblood

DOS HERMANAS A LA BÚSQUEDA DE PAPÁ

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Shooter

DESARROLLADOR MachineGames, Panic Button (Switch)

DISTRIBUIDOR Bethesda

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Castellano

FORMATO / PRECIO Físico: 39,95 € Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

La interpretación de *Wolfenstein* de MachineGames regresa con una entrega que apuesta por la acción cooperativa de la mano de Jessie y Zofia Blazkowicz, las hijas gemelas de Terror Billy.

Tras demostrar con los brillantes *The New Order* y *The New Colossus* que el viejo arte de matar nazis nunca pasa de moda, el estudio sueco vuelve a llevarnos a esta versión alternativa de la historia en la que los alemanes ganaron la Segunda Guerra Mundial. Pero B.J. Blazkowicz ha desaparecido y son sus hijas gemelas las que protagonizan esta ensalada de tiros. *Youngblood* es un spin-off que reutiliza mucho del material de *The New Colossus*, y quizá por eso han aprovechado para experimentar, haciendo que la matanza de nazis sea ahora cosa de dos. También explica que salga a precio reducido (40 euros) y que la caja incluya un código (el "Buddy Pass") para invitar a cualquier amigo.

Las gemelas golpean dos veces

Tras elegir a qué gemela queremos controlar (ambas tienen acceso a las mismas armas y habilidades, y recorren el mismo camino en la historia), nos enfrentamos a los tiroteos frenéticos, y tremendamente satisfactorios, que pudimos disfrutar en *The New Colossus*. Eso sí, con algunas novedades, como que algunos enemigos cuenten con armadura, que se representa con una barra y puede ser débil a distintos tipos de armas, lo que nos obliga a alternar entre distintas "herramientas". También se añaden subidas de nivel, al estilo RPG, con las que obtenemos mejoras de daño y puntos para comprar nuevas habilidades. Esto implica que los enemigos tienen niveles y que, si son de uno muy superior, quizás sea mejor salir por patas. Aunque todo esto funciona bastante bien dentro de una fórmula que es pura acción, es prácticamente obligatorio cumplir misiones secundarias para subir de nivel. Y decimos "misiones" porque *Youngblood* abandona el estilo lineal para ofrecernos una aventura abierta. Superados los primeros compases, podemos ex-

MANTIENE LOS TREPIDANTES TIROTEOS DE TODOS LOS WOLFENSTEIN Y AÑADE UN MONTÓN DE NOVEDADES JUGABLES

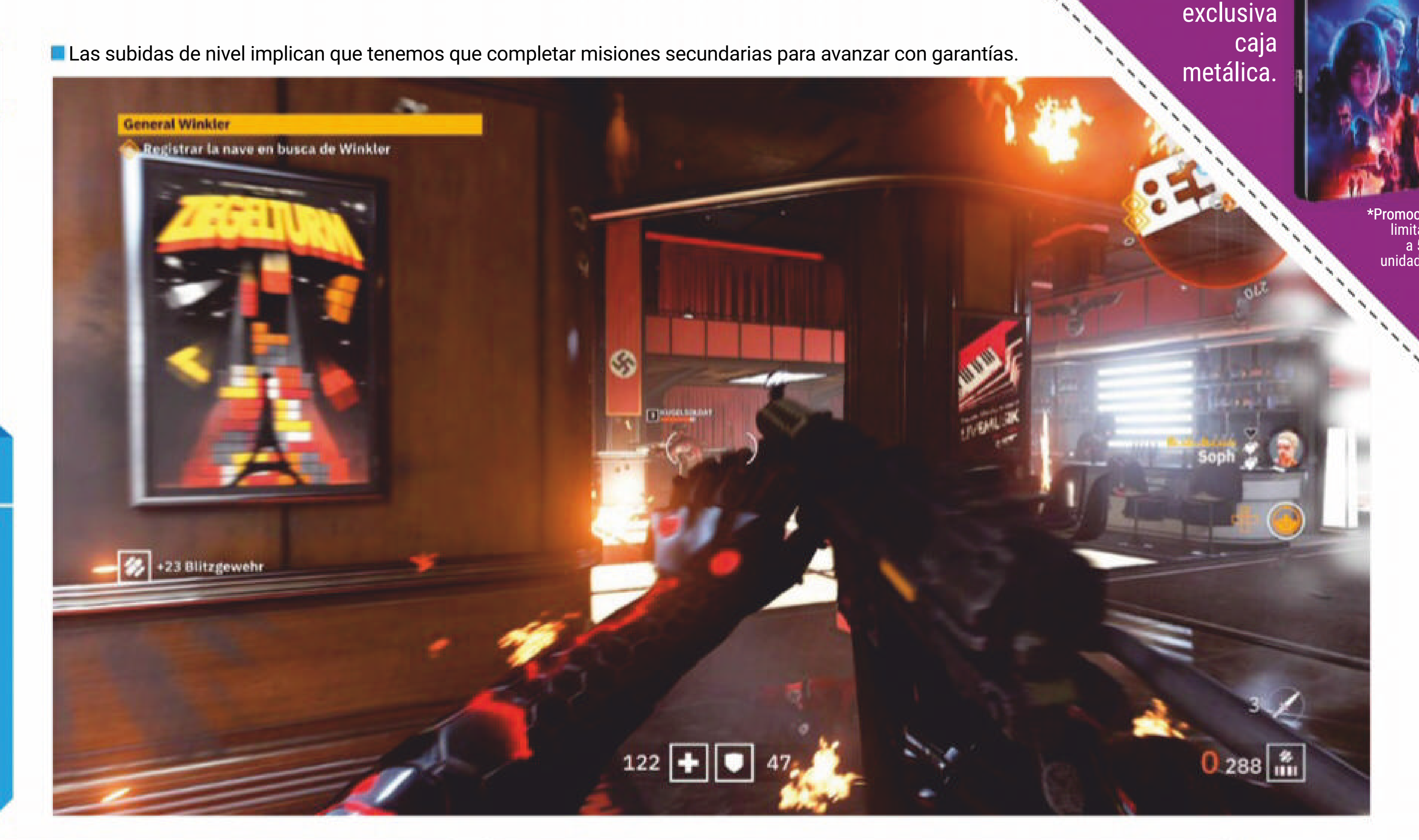
LO MEJOR

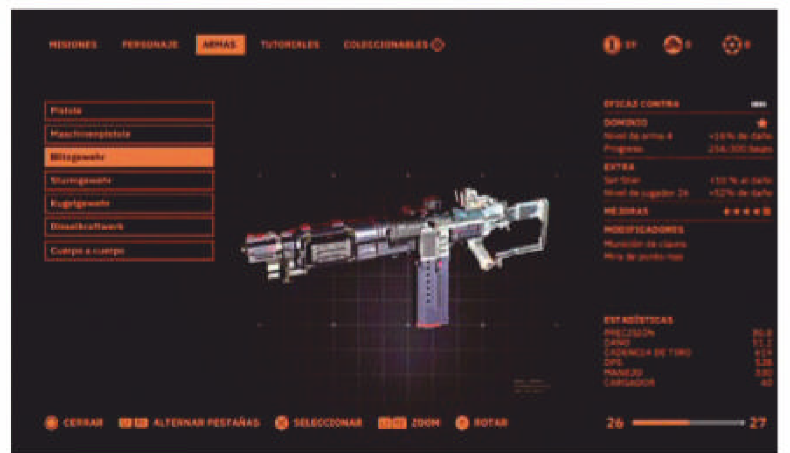
El manejo de las armas es tan frenético como divertido. Aunque esté orientado al cooperativo, se disfruta muchísimo también en solitario. Las novedades sobre la fórmula le sientan muy bien.

LO PEOR

El sistema de checkpoints es muy frustrante y le hace bajar puntos. La calidad narrativa ha pegado un bajón importante, al no ser lineal. No le vendría mal una banda sonora algo más potente.

Las subidas de nivel implican que tenemos que completar misiones secundarias para avanzar con garantías.





Además de a las protagonistas, podemos personalizar las armas con las monedas que encontremos al explorar escenarios y derrotar enemigos.



En las catacumbas, podemos aprovisionarnos, charlar con otros personajes, aceptar misiones o echar unas partidas al *Wolfenstein* original.

plorar París con cierta libertad. No es un mundo abierto como tal, sino que está dividido en secciones que podemos visitar cuando queramos, con su correspondiente tiempo de carga. Todas las zonas cuentan con un diseño bastante competente, a veces incluso sobresaliente. Hay localizaciones muy trabajadas con interiores, distintas alturas... Esto se traduce en una interesante verticalidad y en alguna que otra fase de plataformeo. El problema es que, al ser un juego abierto y dividido en misiones, vamos a revisitar localizaciones muy a menudo. Además, por algún motivo incomprensible, sólo hay checkpoints tras los tiempos de carga (es decir, cuando cambiamos de zona). Así, si caemos contra el jefe final, tendremos que volver a empezar desde el punto donde cambiamos de zona. Puede parecer una tontería, pero, en las misiones más elaboradas, tener que recorrer de nuevo todo el escenario (y matar a los enemigos) no tiene gracia.

Lo bueno es que la apertura en el diseño sirve para sacar mejor partido de las habilidades de las gemelas. Empezamos eligiendo entre placajes o invisibilidad y, al subir de nivel y obtener puntos, podemos adquirir nuevas, como aumentos de salud, usar armas a dos manos, mayor velocidad al estar agachados... Hay muchas entre las que elegir, y cumplen su cometido de personalizar la experiencia de juego.

"Matanazis" en cooperativo

Al ser un juego pensado para disfrutar en cooperativo, siempre están ambas hermanas presentes, y hay ciertas situaciones en las que deben colaborar. Aunque no son muchas, tampoco podemos desentendernos de nuestra hermana, porque compartimos tres vidas y, si la salud de una llega a cero, disponemos sólo de unos instantes para ayudarla a levantarse. Eso sí, es posible jugar en solitario sin ningún problema, gracias a una IA competente. Sin embargo, hay un aspecto que sí ha salido perjudicado en todo esto, y es el argumento, con conversaciones bastante tontas y una historia simplona.

En lo que no hay quejas es en todo lo relativo al apartado gráfico. *Youngblood* luce de fábula y se mueve a 60 fps en consolas y PC. En cuanto a Switch, esta versión tiene los mismos problemas que las adaptaciones de *Doom* y *The New Colossus*: es inferior a nivel técnico, se ve algo borrosa y el frame rate está lejos de la perfección... pero se disfruta de la misma manera. Y sigue costando creer que hayan logrado encajar un juego semejante en el hardware de Switch. En definitiva, si sois fans de la acción frenética, lo vais a disfrutar. Y a buen precio.



OPINIÓN

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

Se queda un paso por detrás de los anteriores, lo que no quiere decir que sea malo, ni mucho menos. La fórmula es tan efectiva como siempre y los cambios le sientan sorprendentemente bien. Además, puedes matar nazis con un amigo. Es una pena que el sistema de checkpoints estropee la experiencia.

80



Etherborn nos ofrece estampas tan gloriosamente surrealistas como ésta.

Etherborn

UN PLATAFORMAS TAN ORIGINAL COMO CAUTIVADOR

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Altered Matter

DISTRIBUIDOR
Altered Matter

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano / Catalán

IDIOMA VOCES
Castellano / Catalán

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 16,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

El desarrollo de la ópera prima de los catalanes Altered Matter ha sido largo (y sospechamos que no ha estado exento de dificultades), pero la espera ha merecido la pena: *Etherborn* es un plataformas tan atípico como desafiante.

En Gamelab 2016, tuve la oportunidad de conocer a dos de sus creadores y, ya entonces, el proyecto deslumbraba con su rompedora estética. Más de tres años después, el resultado final me ha dejado sin palabras. Literalmente, porque no es sencillo explicar su mecánica. Los más veteranos recordaréis *Kula World*, aquella producción sueca para PSOne en la que movíamos una pelota a través de sucesivas estructuras. Nuestro avatar en *Etherborn* tiene la misma capacidad para desafiar a la gravedad, caminando por paredes y bocabajo, sólo que esta habilidad está delimitada por el maquiavélico diseño de los niveles. Como en cualquier plataformas, podemos saltar y dejarnos caer, pero sólo al caminar por las partes curvadas de cada nivel podremos alterar la gravedad, y así alcanzar zonas a priori inaccesibles. Es como caminar por un cubo de Rubik, pero a lo bestia. Los niveles están repletos de obstáculos a múltiples alturas, e incluso algunos de ellos reaccionan al aproximarnos, levantando muros para detener nuestro avance. El concepto de *Etherborn* añade, además, otro giro de tuerca: los niveles van sumando nuevas zonas a medida que vamos recogiendo y colocando unas esferas en determinados puntos, así que, en algunos casos, no sólo tendremos que averiguar cómo llegar hasta las esferas y las marcas donde colocarlas, sino que deberemos "jugar" con los distintos bloques que componen el escenario, acoplarlos y desacoplarlos para desbloquear la ruta hacia la esfera que marca el final de la fase.

Surrealismo y saltos al vacío

Un gigantesco árbol es el nexo que une los distintos mundos que componen *Etherborn*. Al superar fase tras fase, nos iremos abriendo camino a través de su corteza, acompañados en todo

ES UN HÍBRIDO ENTRE PLATAFORMAS Y PUZLE QUE SORPRENDERÁ HASTA A LOS QUE CREEN HABERLO VISTO YA TODO

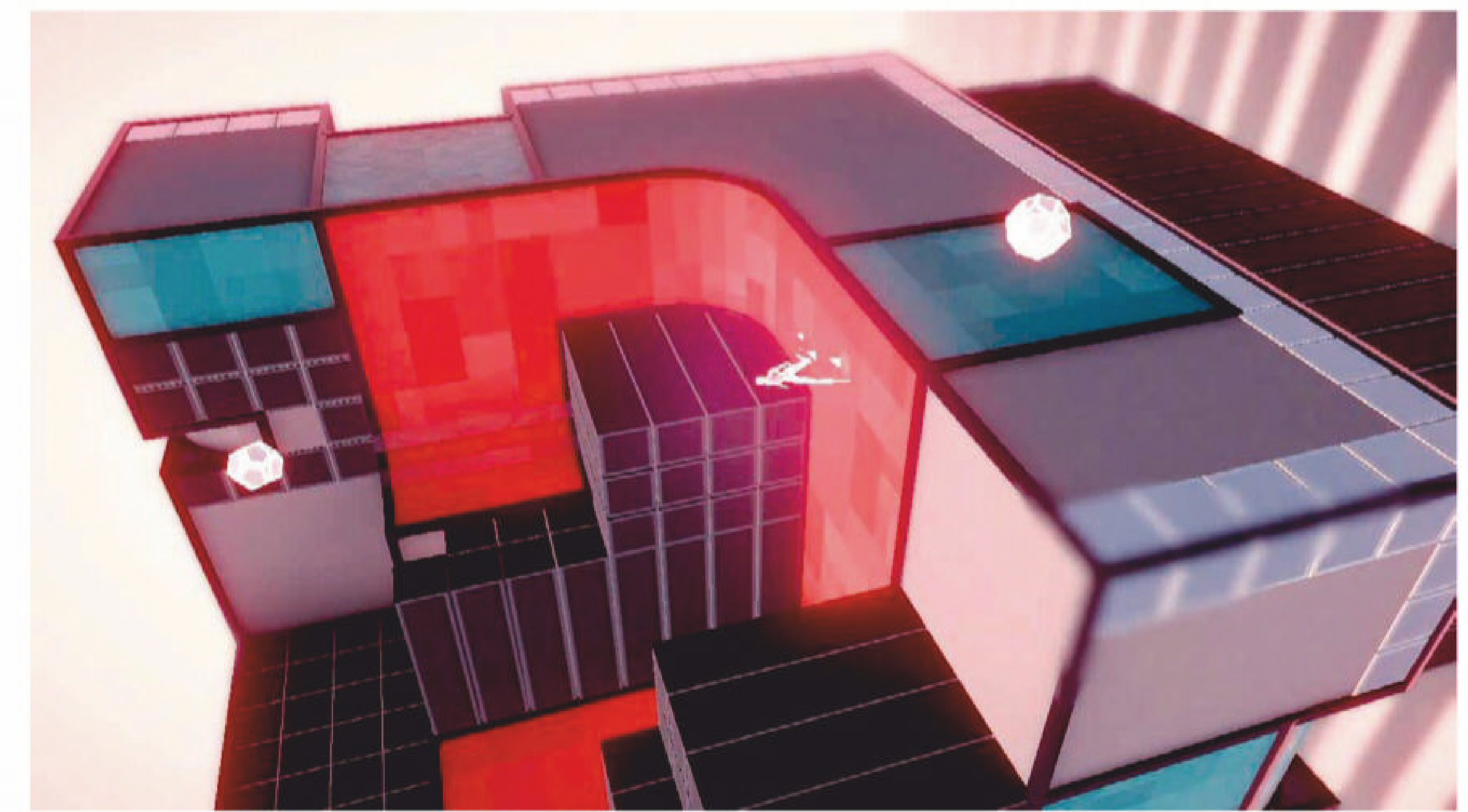
LO MEJOR

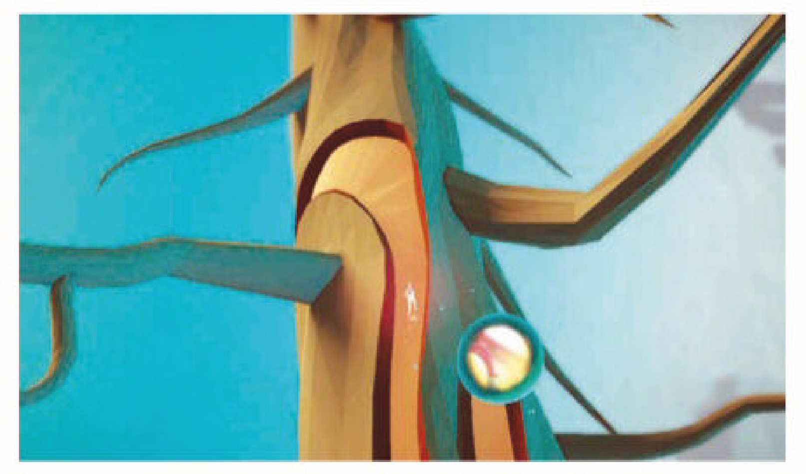
La mecánica de sortear la gravedad al caminar por ciertas partes del escenario. El maquiavélico diseño de los niveles. Su maravillosa y muy relajante música orquestal, con toques de jazz.

LO PEOR

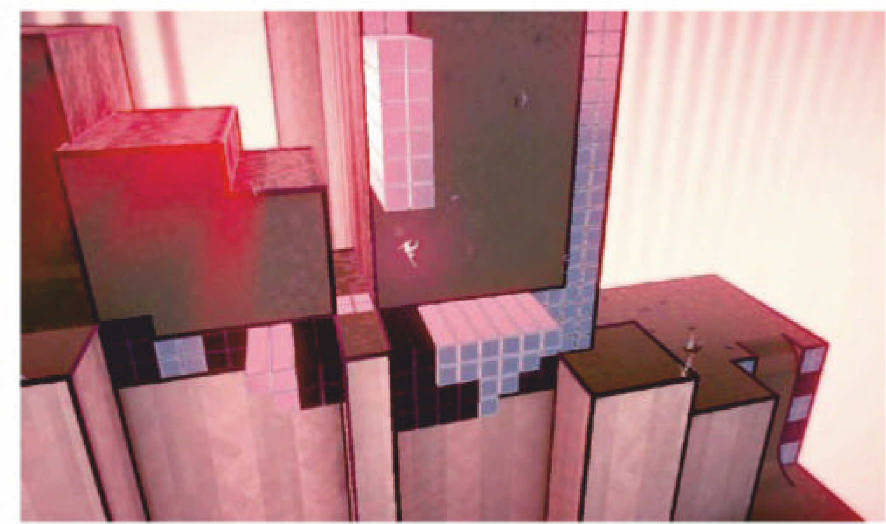
El guión es demasiado críptico para mi gusto, pero habrá gente que disfrute con la capa extra de surrealismo. Es una pena que el juego no sea más largo, porque el concepto es genial.

Las zonas curvadas son la llave para poder desafiar a la gravedad y caminar de lado e incluso bocabajo sin despeñarnos.





Un gigantesco árbol une las distintas zonas que componen *Etherborn*. Para seguir recorriendo su corteza, tendrás que ir superando niveles.



Los escenarios están diseñados con maestría: algunos reaccionarán ante nuestra presencia, añadiendo una nueva capa al puzle.

momento por la cálida banda sonora, tan original como el resto del juego, compuesta por Gabriel Garrido García. En este surrealista universo, donde encarnamos a un ser transparente con la única compañía de una narradora (a elegir entre castellano o catalán), no hay más enemigo que nuestra propia frustración al no dar con la forma de "atacar" ciertos escenarios. Aunque contamos con vidas infinitas, es fácil desesperarse en determinados puntos de *Etherborn*. Dado que nuestra libertad de movimientos es total, y podemos caminar y saltar por paredes y techos, hay muchas posibilidades de dar vueltas y vueltas en vano. La diferencia entre el éxito o el fracaso a menudo se limita a un pequeño escaloncito, o una rampa al otro extremo de un bloque, que no habíamos detectado aún. Hay gente que presume de haber acabado *Etherborn* en poco menos de tres horas. Yo necesité eso sólo para superar uno de sus mundos, así que todo dependerá de lo rápido que asimiles la mecánica de la gravedad y de tu habilidad para explorar cada nivel hasta el último milímetro.



OPINIÓN

Cuando creía que nada podría sorprenderme ya, *Etherborn* propone un cruce de plataformas y puzle absolutamente cautivador. La música es deliciosa, la mecánica es alucinante y el diseño de los niveles es magistral. Lástima que no sea más largo. Aun así, uno de mis GOTY del año.

87

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis

Luces y alguna que otra sombra

El concepto y la mecánica de *Etherborn* son brillantes, sobre todo si tenemos en cuenta que hablamos de un título que nació como un proyecto de final de máster en la UPC (Universitat Politécnica de Catalunya). Es una obra creada por un equipo de sólo cinco personas, lo que me parece absolutamente alucinante, teniendo en cuenta el intrincado diseño de los niveles y lo que, supongo, habrá sido un infierno a la hora de programar y testear todas las acciones que el jugador podía llegar a ejecutar. Aun así, hay detalles que me han chirriado un poco: el salto del personaje no es todo lo preciso que debería, y el guión de Pepe Gutiérrez, aunque impecablemente narrado por Ana Moreno, me resulta demasiado críptico. Esto último es un criterio personal, por supuesto, y habrá gente que disfrute con esta capa extra de surrealismo. Yo prefiero quedarme con la mecánica, que es magistral. *Etherborn* es más que un puzle y más que un juego de plataformas. Es un híbrido entre ambos, capaz de sorprender a unos usuarios que ya están de vuelta de todo.

Han tardado cuatro años en ponerlo a la venta, pero Samuel, Carles, Alexandra, Miquel, Pepe, Ana y Gabriel pueden estar orgullosos. Su juego es diferente a todo, y sólo habría deseado que fuera mucho más largo, aunque siempre queda el consuelo de afrontarlo, una vez más, en el modo "Partida +". Y, créeme, querrás hacerlo nada más superar los créditos finales.

Controlamos a un hacker capaz de montar sobre la maquinaria de guerra enemiga, en un futuro alternativo en el que los nazis ganaron la II Guerra Mundial.









Wolfenstein: Cyberpilot

EN UNA REALIDAD ALTERNATIVA... Y VIRTUAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS VR

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
MachineGames

DISTRIBUIDOR
Bethesda

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 19,95 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Bethesda y MachineGames han creado una ficción sobresaliente con los nuevos *Wolfenstein*, que han ido evolucionando en sus sucesivas entregas. Las dos últimas no sólo enriquecen la historia, sino que apuestan por una ambientación diferente, París en los años 80, y por cambios en las mecánicas. Mientras que *Youngblood* está diseñado para jugarse en cooperativo, en este caso nos enfrentamos a un shooter en realidad virtual.

Tras las notables experiencias que supusieron *Skyrim* y *Doom VFR* para PS VR y *Fallout VR* para PC, las expectativas eran altas. De hecho, *Cyberpilot* es un juego técnicamente muy cuidado, que nos brinda una sensación inmejorable con el visor... pero que se acaba demasiado pronto.

Maquinaria de guerra nazi

El juego nos permite disfrutar del poder destructivo de tres robots con características propias. El Panzerhund es un sabueso mecánico capaz de escupir fuego y embestir. El dron no puede soportar impactos de bala, pero es perfecto para la infiltración y el hackeo, y el Zitadelle es un mastodonte armado con lanzacohetes y una gatling. Cada uno protagoniza un nivel (además de un asalto final en que alternamos su uso), y la verdad es que su control, con el sensor de movimientos del Dual Shock, es una delicia. Ni rastro de mareos o malestar. La realización es de lo mejorcito que hemos visto en realidad virtual, con varios momentos impresionantes. Sin embargo, cuando empezamos a disfrutar de verdad, tras poco más de una hora de juego, se acaba. Normalmente, no castigamos a un juego por su duración si la experiencia lo compensa, pero, en este caso, por muy fan de *Wolfenstein* que se sea, es difícil que la compra compense, porque es más una demo o un complemento de *Youngblood* que un juego completo.



OPINIÓN

Cyberpilot está a la altura de la saga en realización técnica y ambientación, pero esta experiencia en RV se agota en poco más de una hora, y no tiene alicientes para rejugarla. Además, deja de lado el argumento y los guiños acostumbrados.

50

Por David Martínez @DMHobby

PLATAFORMAS PS4 | Switch | PC



KILL la KILL - IF

COMBATES PENDIENTES DE UN HILO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
Arc System Works

DISTRIBUIDOR
PQube Ltd

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,95€
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Los aficionados al anime, y cualquier fan de los arcades de lucha en general, disfrutarán de un juego dinámico, espectacular y con mucha estrategia.

Arc System Works ha conseguido un sistema de combate lleno de posibilidades, que se mantiene al estupendo nivel de sus producciones anteriores, como *Dragon Ball FighterZ* o *Guilty Gear*. En este caso, los enfrentamientos nos permiten revivir una serie menos conocida por aquí, Kill la Kill, pero que resulta muy entretenida y tiene uno de los argumentos más locos de los últimos años (tiene que ver con unos hilos muy especiales presentes en los uniformes de los estudiantes de la academia Honnoji).



Lucha en tres dimensiones

Se trata de un juego de lucha en entornos 3D con sencillos controles, aunque con una buena profundidad e interesantes posibilidades. La mayoría de los combates son de uno contra uno, pero el modo Historia está aderezado con combates contra 100 enemigos. Y, claro, cada golpe está animado como una secuencia de la serie, con una cámara dinámica que funciona a las mil maravillas y ofrece planos espectaculares. El gran problema del juego es su escaso contenido. El modo Historia se puede superar en un par de horas y, después, sólo nos quedan los combates versus (contra la IA o contra otro jugador, local y online) y la práctica. Hay algunos desbloqueables, pero no es suficiente, puesto que sólo tiene ocho luchadores y seis escenarios, bastante vacíos. El apartado técnico es notable: se mueve con fluidez y ofrece diseños fieles a los originales, buenas animaciones y un gran apartado sonoro. ■

OPINIÓN

Arc System Works nos brinda un gran sistema de combate, fiel al anime y con mucha profundidad, pero el contenido es muy escaso, incluso para los fans de la serie, y se echan en falta modos de juego adicionales.

79

Por **David Martínez** @DMHobby



PLATAFORMAS Xbox One | Switch | PC



Pawarumi

SHMUP DE PIEDRA, PAPEL O TIJERA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Manufacture 43

DISTRIBUIDOR
Manufacture 43

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Tras lanzarse en PC, llega ahora a Switch y Xbox One este matamarcianos de desarrollo típico: manejamos una nave a lo largo de un máximo de cinco niveles de scroll vertical (varía su número según la dificultad) y debemos abatir a los enemigos y al jefe final, mientras esquivamos balas. Lo que lo hace distinto es el sistema "trinidad", que está ligado a tres colores, de manera que, dependiendo del arma que usemos y del enemigo al que disparemos, obtendremos un efecto distinto. "Drain" recupera el escudo, si disparamos a los enemigos de un color con el arma del mismo color. Con "Boost", rellenamos la barra de ataque especial, si disparamos a ese mismo enemigo con uno de los otros dos colores, mientras que el tercero nos permite activar el efecto "Crush", con el que causamos más daño. Esto da lugar a un complejo sistema de interacciones, que recuerda al "piedra, papel y tijera", y que nos invita a pensar (muy rápido) antes de disparar.

Problemas y virtudes de la trinidad

El problema es que cuesta memorizar qué botón está asociado a cada disparo y los efectos que causan. Y es importante saber cuándo, por ejemplo, debemos rellenar el escudo, ya que sólo tenemos una vida y, si la perdemos, toca empezar de cero, algo lógico si tenemos en cuenta que no es largo, aunque sí rejugable. En el aspecto visual, destacan los jefes finales, variados tanto en diseño como en patrones de colores. Y todo está adornado por un correctísimo apartado técnico y sonoro, lo que da como resultado un shooter interesante y con personalidad, aunque escaso de contenido. ■



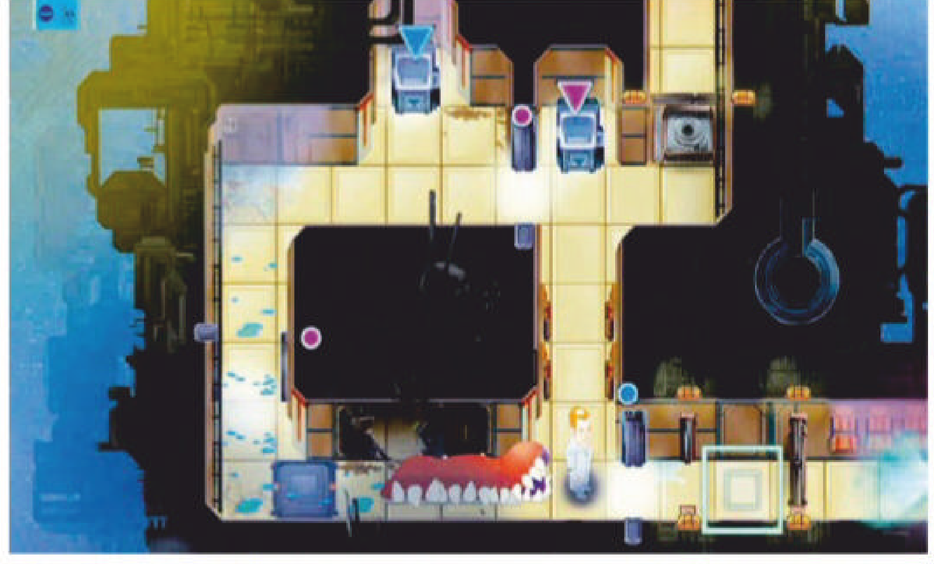
OPINIÓN

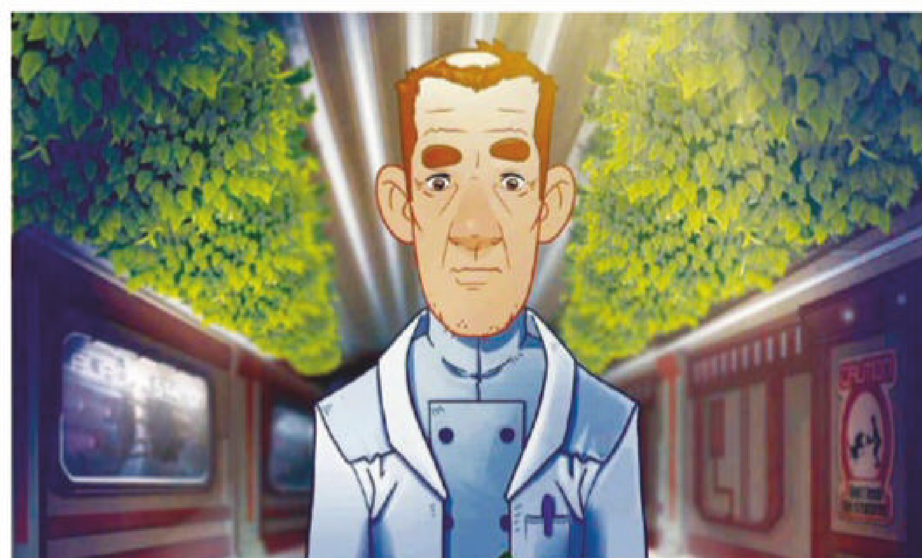
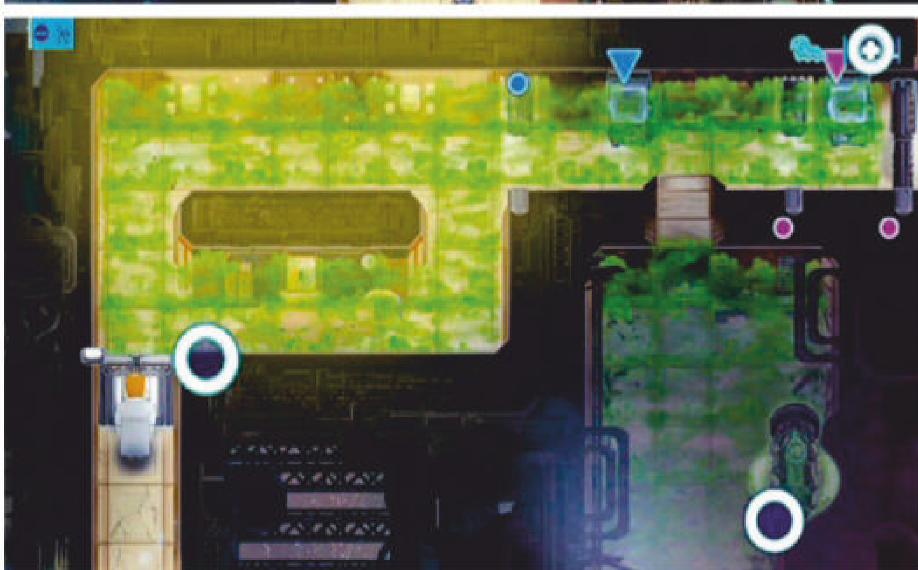
Tiene buenas ideas, buen planteamiento gráfico, personalidad... Recuerda a *Ikaruga*, aunque muchas veces te quedarás con la sensación de no saber qué estás haciendo. Pero su principal defecto es que tiene muy poco contenido.

78

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Nuestro amigo el becario no es capaz de correr ni cuando su vida depende de ello. Por eso, es mejor estudiar el diseño de cada nivel antes de aventurarse en él.



Professor Lupo and his Horrible Pets

UN CLON DE URDANGARÍN, FRENTE A LOS MONSTRUOS ESPACIALES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Puzle

DESARROLLADOR
BeautiFun Games

DISTRIBUIDOR
BeautiFun Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano / Catalán

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Imaginad por un momento ser uno de los tripulantes de la USM Auriga, la nave que era el escenario de *Alien Resurrección*, en plena fuga de xenoformos. Pues más o menos es lo que sucede en lo nuevo de los barceloneses BeautiFun Games, los creadores del recordado *Nihilumbra*.

La gran diferencia es que a bordo de esta estación espacial, dedicada a la recolección y la venta ilegal de las especies más letales de la galaxia, no encarnamos a un marine espacial, sino a un triste becario (clavadito a Iñaki Urdangarín). Sin armas ni sangre en las venas, sólo contamos con nuestro ingenio y los terminales de la estación para avanzar a lo largo de 100 niveles, activando puertas y diversos mecanismos (como fugas de gas) para neutralizar a los aliens. Todo ello, en medio del caos más absoluto.

Un puzle atípico y bastante ingenioso

Para alcanzar la salida de cada nivel, debemos evitar a un amplio catálogo de criaturas dotadas de sus propios patrones de ataque. Y, para colmo, el becario es incapaz de correr, incluso cuando un bicho se le aproxima. Como si fuera una partida de ajedrez, tendremos que estudiar el diseño de cada nivel y los movimientos de los aliens para poder escapar con vida. Y moriremos mucho, aunque, afortunadamente, el juego va liberando algunas ayudas si detecta que nos atascamos demasiado en un punto. Su mecánica desconcertará a los que busquen acción pura y dura, pero, si os gustan los puzles, disfrutaréis enormemente con esta odisea espacial. Sólo le hemos encontrado un lunar: al conectar la Switch al televisor, aparece un puntero que imita el uso de la pantalla táctil para activar los terminales. Su control es muy impreciso, por lo que es más recomendable desactivarlo e ir alternando los terminales con un botón. O jugar en modo portátil.



OPINIÓN

Estética de dibujo animado para un puzle realmente simpático, que se disfruta más jugando en la pantalla táctil que en el televisor, debido al impreciso control del puntero. Salvo por este detalle, es divertido, original y muy recomendable.

78

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

PLATAFORMAS PS4 | PC



Death's Gambit

UN DIFÍCIL CÓCTEL DE AVENTURAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
White Rabbit

DISTRIBUIDOR
Adult Swim Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 24,95€
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Esta aventura 2D, con toques de *Dark Souls, Castlevania* y *Shadow of the Colossus*, lleva un año a la venta para PS4 y PC. No lo analizamos en su día a la espera de unas versiones para Xbox One y Switch que nunca llegaron, así que, aprovechando su lanzamiento en físico para PS4, repasamos lo que da de sí este potente cóctel.

La influencia de *Dark Souls* salta a la vista desde la pantalla de selección de clase al estilo de combate (aunque, al ser 2D, no es tan satisfactorio). Pero también redefine la forma de manejar la muerte, al no obligarnos a volver al punto en el que morimos (no perdemos las "almas") y permitirnos explorar en busca de unos libros que nos otorgan bonificaciones contra jefes concretos.

Casi metroidvania

La influencia de *Castlevania* es apreciable en el diseño del mundo y en el estilo artístico. El mapa está completamente abierto, pero, para acceder a nuevas zonas, debemos superar algún desafío: un jefe, un objeto... Aunque todavía no hay habilidades que influyan en el avance, White Rabbit trabaja en un DLC gratuito que reformará la estructura del mundo (que ya es bastante complejo de por sí, con infinidad de rutas) para adaptarse a nuevas habilidades. Por último, la influencia de *Shadow of the Colossus* se aprecia en algunos combates contra jefes, de tamaño y diseño similar a los colosos, que son de los enfrentamientos más entretenidos, pues se trata de pequeños puzles.

Todo esto, con un bonito pixel art, animaciones correctas y una historia misteriosa, pero que apuesta por la narrativa tradicional, apoyándose en secuencias de vídeo.

OPINIÓN

En un principio, prometía más profundidad, pero, aun así, es un juego genial y divertido, sobre todo si os atraen *Dark Souls, Castlevania* y *Shadow of the Colossus*. Tiene lo mejor de cada uno, y bajo un precioso estilo de pixel art 2D.

85

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Blazing Chrome

PARA LOS APASIONADOS DE CONTRA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Joymasher

DISTRIBUIDOR
The Arcade Crew

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 16,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Este pixelado run and gun remite a los mitos del género de los 80 y 90 y, muy especialmente, al *Contra* de Konami, al que homenajea constantemente. Como corresponde al género, recorremos niveles con scroll lateral disparando a todo lo que se mueve, mientras visitamos zonas urbanas, bases, regiones nevadas... Los seis niveles se dividen en distintas áreas, donde nos pueden sorprender mecánicas jugables distintas, que hacen que la experiencia sea una gozada para los fans del género. Hay secciones a lomos de una moto, dos tipos de mecha que podemos pilotar, otro nivel con vista pseudo 3D (que usa scaling de sprites) y algunas sorpresas que no queremos chafar. Vamos, que el desarrollo es variado y muy entretenido de principio a fin.

De vuelta a los años 90

El problema es que, si eres asiduo al género, no vas a encontrar casi nada que no hayas visto ya, aunque también se haga alarde de algunas virguerías técnicas, con deformaciones y otros efectos que quedan de lujo en estética pixelada. Y, claro, tiene cooperativo local para dos jugadores, aunque, si la partida está empezando, el segundo no puede unirse. Es clásico hasta para eso...

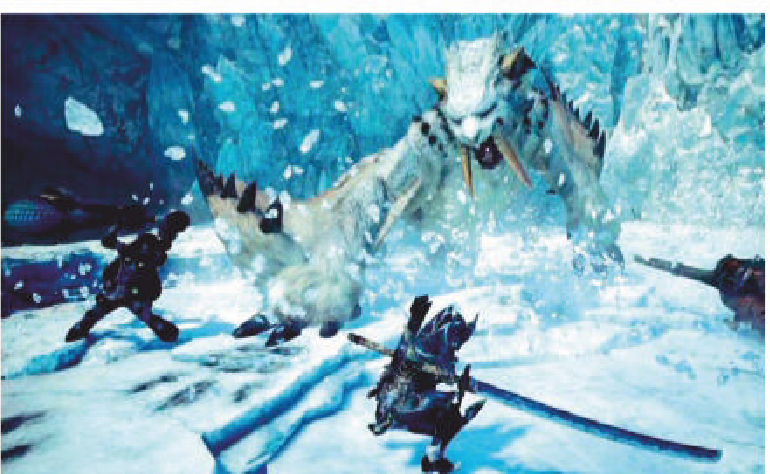
No es un juego largo, pero sí difícil, y hay elementos que justifican una segunda vuelta, como dos personajes desbloqueables y tres niveles de dificultad. En la parcela audiovisual, también cumple, con ese look a caballo entre juego de 16 bits y recreativa de los 90. Añade voces digitalizadas, música en plan sintetizador y un bello pixel art y el resultado es un nostálgico baño que te llevará de vuelta a los años 90.

OPINIÓN

Una carta de amor al run and gun, que deja un buen pixel art, un variado desarrollo y un impagable modo para dos jugadores. Pero tampoco hace mucho por alejarse de la fórmula original y no verás nada que no hayan hecho otros antes.

79

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM





■ Si no tienes el juego original, puedes comprar la Master Edition, que incluye *Monster Hunter World* y la expansión en formato físico, por 59,99 euros.

MONSTER HUNTER WORLD

■ PS4 | Xbox One ■ 39,99 €

Iceborne

El juego más vendido de la historia de Capcom vuelve al coto de caza con una expansión que amplía su contenido hasta donde alcanza la vista.

Iceborne arrancará en el asentamiento de Astera, y nuestra misión será descubrir por qué las criaturas están desapareciendo del continente. Al frente de un grupo de cazadores, viajaremos a un nuevo entorno helado, Arroyo de Escarcha. Nuestro rango de cazador desaparece, sustituido por el rango maestro (con misiones y expediciones más complicadas). Eso sí, los eventos, armas y criaturas sólo estarán disponibles si hemos llegado a nivel 16 y terminado la historia principal.

En este nuevo bosque helado, el frío afecta a nuestra resistencia y, para combatirlo, tendremos que tomar bebidas calientes, meternos en pozos de aguas termales y vestir un abrigo de piel de huargo que se coloca sobre nuestro equipo original, de modo que no altera nuestras características, pero sí el aspecto. En cuanto a la jugabilidad, seguimos disponiendo de catorce tipos de armas (cada una con sus particularidades y niveles de afinidad con el personaje), pero, ahora, podemos manejar la ballesta de mano, la eslinga, sin necesidad de guardar el arma principal. Ahora bien, la novedad que más nos ha gustado es la garra retráctil, que nos permite acercarnos a los monstruos o encaramarnos a ellos con mayor facilidad y añade más dinamismo a los enfrentamientos.

En esta región, la más grande de todo el juego, aparece un nuevo asentamiento, Seliana, desde el que aceptar diferentes misiones de caza y expedición (se puede jugar en solitario o en cooperativo online para cuatro). Nos enfrentaremos a criaturas ya conocidas y a nuevos seres, como el Banbaro, el Beotodus o, el mejor de todos, el Velkhana de la escarcha, un dragón anciano (como los que nos cruzamos durante la aventura principal) que requerirá de toda nuestra astucia y habilidad... y de un equipo de máximo nivel. En general, la dificultad es bastante alta y lanzarse a por uno de estos "bichos" en solitario es casi un suicidio. Se trata de una expansión enorme, con más misiones disponibles que en cualquiera de las regiones del juego original, con funciones extra para las brigadas (los grupos de cazadores) y con un modo visión que elimina los elementos de interfaz, para poder sacar las mejores fotos.

VALORACIÓN: Estamos ante una gigantesca expansión que añade muchísimo contenido a la aventura principal y nuevos elementos de jugabilidad.



SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Pack del aspirante 2

Switch | 5,99 € (24,99 € el Fighter Pass)

Este segundo DLC incluye el Héroe de *Dragon Quest* con cuatro aspectos de otras tantas entregas, el escenario Altar de Yggdrasil, música de la saga de Square Enix, una ruta para el héroe en el modo Arcade y un tablero de espíritus especial. Además, la actualización gratuita 4.0 incorpora importantes novedades.

VALORACIÓN: El plantel sigue aumentando y, con él, lo hacen las opciones y la diversión.



CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED

Atrás en el tiempo

PS4 | Xbox One | Switch | Gratis

Incluye un nuevo gran premio en el que podremos competir con tres nuevos personajes: las versiones bebé de Crash y Coco, y Baby T. Además, están el clásico kart Probulot 2000, dieciocho premios, nuevas skins y elementos extra de personalización para el kart. Y, lo mejor, la nueva pista Prehistoric Playground.

VALORACIÓN: Mucha más vida para este divertido remake y, además, gratis.



SPACELORDS

Master of Puppets

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

En este original free-to-play, cuatro jugadores tratan de cumplir misiones mientras un quinto jugador, el Antagonista, se infiltra entre las hordas controladas por la IA para impedirlo. Pues bien, ahora el Antagonista puede enviar órdenes directas a los personajes de la IA, lo que aumenta las opciones jugables.

VALORACIÓN: Un gran cambio en la jugabilidad, y acompañado de otras novedades.



MORTAL KOMBAT 11

Nuevo personaje

PS4 | Xbox One | Switch | PC | 5,99 € (39,99 € el Pack)

Nightwolf, un feroz guerrero indio, es el nuevo personaje que se suma al plantel de luchadores, como parte del Kombat Pack. Los propietarios del pack han podido disfrutarlo con una semana de anticipación y disfrutar de pack de skins de luchadores clásicos, donde aparecen Jax, Kung Lao, Kano...

VALORACIÓN: DLC a DLC, la oferta de luchadores va aumentando, pero a qué precio...



ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Actualizaciones agosto

PS4 | Xbox One | PC | Varios precios

A lo largo del mes, se lanzarán un episodio de Historias perdidas de Grecia (6 de agosto), el Ikaros Pack (equipamiento, una montura y un arco, el 27 de agosto) y la actualización 1.5.0, que prepara el juego para el lanzamiento del modo Discovery Tour. El modo Story Creator también incorpora nuevas funciones.

VALORACIÓN: Además de en la historia, el juego crece en modos de juego extra.



NO MAN'S SKY

Beyond

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

Esta gigantesca actualización, la séptima desde que el juego se lanzara en 2016, tiene como principal reclamo *No Man's Sky Online*, una experiencia social y multijugador que permite a los jugadores de todo el universo reunirse y jugar juntos. Además, ofrece compatibilidad con dispositivos de realidad virtual.

VALORACIÓN: Fiel a su promesa, Hello Games sigue expandiendo su odisea espacial.



EL ESTADO ACTUAL DE LOS BATTLE ROYALE

El fenómeno más reciente del mundo de los videojuegos sigue dominando el mercado... pero ya comienzan a atisbarse signos de agotamiento.

Después de lo que significó *Minecraft* para esta industria, sin duda, los battle royale han supuesto el gran fenómeno de los últimos años. Si *PlayerUnknown's Battlegrounds*, precursor del género, abrió el camino y cimentó las bases de lo que debía ser un título de estas características, lo que ha conseguido alcanzar *Fortnite* (en su vertiente battle royale) es algo que no tiene parangón en el sector. Sin embargo, parece que las cosas están comenzando a cambiar, aunque sea ligeramente...

Descenso evidente

Es ley de vida. Todo tiene un límite y una fecha de caducidad, y eso es lo que está empezando a atisbarse en los últimos tiempos. Sigue siendo muy popular, pero los datos demuestran que *Fortnite*, el claro referente (de lejos) de este género, está comenzando a mostrar claros signos de fatiga. Si atendemos a las cifras que maneja Twitch (la plataforma líder en streaming de vídeo), se aprecia que el canal ha visto cómo sus horas de visualización han descendido de manera global en el último trimestre, cayendo un 2% (unas 55 horas). Bien, pues esta caída se atribuye directamente al descenso que también ha sufrido *Fortnite*, que ha pasado de visualizarse durante más de 300 horas a quedarse por debajo de esa cifra tan redonda. Esto ha provocado que Epic Games ya no sea la compañía más vista en Twitch, privilegio que, hasta este momento, acaparaba y que, ahora, está en manos de... ¿lo adivináis? Riot Games, los creadores de *League of Legends* y *TeamFight Tactics*. Si profundizamos »

Por Sergio Martín @replicante64

FORTNITE SIGUE DOMINANDO

Parece que está perdiendo algo de fuerza en los últimos tiempos, pero la obra de Epic Games sigue siendo el rey de los battle royale... y uno de los juegos más seguidos en todo el mundo en las distintas redes sociales y canales de vídeo y streaming. Y no hay que restar ningún mérito a *Fortnite*, dado que, desde su lanzamiento original (que, de hecho, ni tan siquiera ofrecía el modo battle royale), ha ido recibiendo sin cesar una cantidad enorme de nuevos contenidos, cambios notorios y mecánicas adicionales en cada nueva temporada. ¡Y ya van una decena! Pero el reto más difícil para Epic está por llegar: el "declive" empieza a dejarse notar (aunque levemente) y nuevas amenazas en forma de géneros de nuevo cuño (auto-chess) se ciernen en el horizonte. ¿Saldrá victoriosa?





Y... ¿QUÉ PASA CON EL RESTO?

Aunque *Fortnite* se lleva casi todo el protagonismo (y el tiempo de juego de los usuarios), siguen existiendo alternativas muy válidas e interesantes para los que busquen otras experiencias dentro de este mismo género.



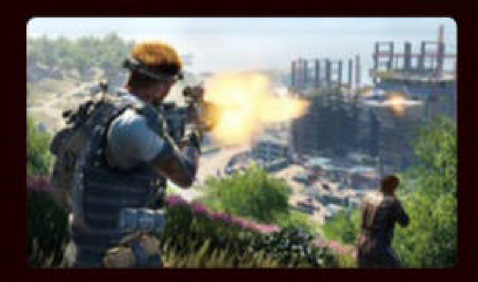
PUBG

Con él, empezó todo. El precursor del género sigue contando actualmente con multitud de seguidores... pero muchos menos que antaño. Si hace tiempo era capaz de alcanzar picos de más de 3 millones de jugadores concurrentes, ahora mismo se las ve y se las desea para llegar a los 700.000. Pero tiene mucho mérito.



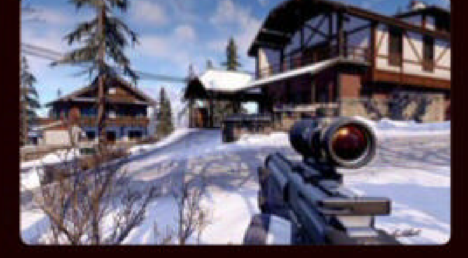
BATTLEFIELD V: FIRESTORM

Nunca terminó de arrancar, e incluso la propia Electronic Arts reconoció desde el principio que el juego no había funcionado como se pretendía. De hecho, el modo de dúos de *Firestorm* fue eliminado hace tiempo por falta de jugadores, una evidencia clara de que no ha sido la mejor obra de DICE hasta la fecha. Para nada.



COD: BLACK OPS IIII BLACKOUT

No le han ido mucho mejor las cosas a Blackout, el modo battle royale integrado en *CoD: Black Ops IIII*. Activision sabe que la serie necesita un reseteo con urgencia y, por eso, ya se ha puesto manos a la obra con *Modern Warfare*.



RING OF ELYSIUM

Nunca fue una alternativa "real" para el resto de grandes producciones, pero, por lo menos, se mantenía en unos 20.000-25.000 usuarios, cifra que actualmente ha descendido peligrosamente hasta quedarse por debajo de los 10.000. No tiene buena pinta...



CS GO: DANGER ZONE

Ni el popular *Counter Strike: Go* se ha librado de incluir un modo free-to-play de estilo battle royale. *Danger Zone* es, actualmente, una de las mejores alternativas a *Fortnite*, dado que su sistema de juego, bastante más ágil y dinámico, se diferencia lo suficiente.



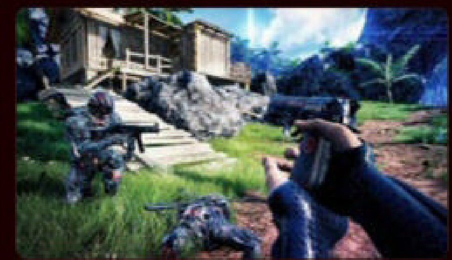
DYING LIGHT: BAD BLOOD

Dying Light se ha mantenido con vida desde hace años gracias a numerosos cambios y a la llegada de modalidades inéditas, como *Bad Blood*, su modo battle royale. Parece que no ha terminado de cuajar, pero resulta divertido.



MORDHAU

Una de las sorpresas de este año. La ambientación medieval de esta producción de Triternion ha causado sensación en Steam y ha superado las expectativas de sus desarrolladores. Un ejemplo claro de que los usuarios quieren probar nuevas experiencias.



ISLANDS OF NYNE

Es una pena lo que ha sucedido con este título. Después de muchos esfuerzos, el juego no ha convencido a los usuarios, y sus desarrolladores, Define Human Studios, se han visto obligados a cerrar sus puertas. Es el riesgo que tiene meterse en este terreno...



THE CULLING: ORIGINS

... que también se ha cobrado otra víctima. Xaviant, el equipo responsable de este curioso battle royale, tampoco ha sobrevivido a la durísima competencia existente en la actualidad. Los problemas derivados de su desastrosa segunda parte han sido definitivos.



REALM ROYALE

Lo que comenzó siendo un modo de juego para el conocido *Paladins* acabó convirtiéndose en un fenómeno. Disponible tanto en PC como en consolas, este free-to-play ofrece ideas bastante interesantes y un concepto que se aleja mucho de los convencionalismos.





APEX LEGENDS: UN INTENTO MERITORIO, PERO...

Muchos pensamos que ha sido el gran salvador de un gigante como Electronic Arts. *Apex Legends* causó sensación cuando apareció a principios de año y la ya famosa megacampaña publicitaria con youtubers de renombre de por medio dio sus frutos... a corto plazo: 10 millones de usuarios en tan sólo tres días, todo un récord. Sin embargo, las cosas no marcharon igual de bien posteriormente y, en tan sólo un mes, la audiencia conjunta de la obra de Respawn había descendido un 75%... con el recorte correspondiente de sus beneficios.

más todavía y metemos el bisturí en el siempre determinante tema económico, este pequeño desplome en popularidad y visualizaciones de *Fortnite* ha quedado claramente reflejado en sus ingresos. El pasado mes de mayo, el juego dejó un 38% menos de ingresos que los que proporcionó justamente en esa misma fecha del año anterior. Eso sí, a pesar de eso, fueron más de 200 millones de dólares los que fueron a parar a las arcas de Epic Games sólo en ese período de tiempo. Es decir, una cifra tremenda... Si nos detenemos a analizar su actual nivel de popularidad por plataforma, también extraemos datos muy interesantes. Si bien en consolas (PS4, Xbox One y Switch) sigue copando el primer lugar en global, en PC ocupa un puesto más "modesto" (quinto), mientras que en móviles ni tan siquiera es top 10. En resumen, que si *Fortnite*, rey de reyes del género y a años luz del resto, está viendo cómo su trono como título más popular del mundo peligra, imaginad lo que pasa con el resto. *PUBG* sigue manteniendo una base sólida y estable, envidiable para la veteranía que acumula esta producción, pero sus tiempos de gloria quedan ya muy lejanos. *Battlefield* y *Call of Duty* intentaron con sus últimas entregas dar un bocado al pastel, pero uno y otro se quedaron con las ganas... hasta el punto de que ambas necesitan un cambio radical para atraer de nuevo a los usuarios. Por su parte, *CS Go: Danger Zone* y *Realm Royale* poseen un público bastante fiel y activo, pero su núcleo sigue descendiendo mes tras mes. Y, en cuanto a otras obras que han intentado ofrecer algo más o menos similar, como *Islands of Nyne* o *The Culling: Origins*, han terminado siendo un desastre de tal magnitud que sus creadores se han visto obligados a cerrar las puertas de sus estudios. Todo esto nos ofrece una conclusión bastante clara, y no es otra que el género está sufriendo un receso importante por parte de los jugadores. Si no fuera por *Fortnite*, lo más probable es que este tipo de títulos hubiera quedado ya en un plano secundario. Pero ni el titán de Epic parece que vaya a poder aguantar mucho tiempo a este nivel, si no se produce algún cambio significativo en breve.

Buscando nuevas experiencias

Parece evidente que los jugadores están comenzando a buscar nuevas experiencias, ya sea dentro de este tipo de juegos o bien abrazando nuevas propuestas. Y una de las que más trascendencia están acaparando es el nuevo género de los auto-chess (o auto-battlers). Este tipo de juegos, a medio camino entre los juegos de tablero convencionales, el ajedrez y los juegos de cartas modernos, han conseguido cautivar a millones de jugadores... y parece que la fiebre va en aumento. Títulos como *TeamFight Tactics*, *Dota Underlords* o el propio *Auto Chess* están causando furor. También es preciso hacer hincapié en lo que han demostrado juegos como *Tetris 99*. Sin hacer ruido, esta versión "battle royalesca" del clásico juego de puzles ha sido muy bien recibida por los usuarios de Switch... lo cual nos lleva a pensar que el género puede expandirse o derivarse hacia nuevas ideas que, seguramente, atraerían a muchos jugadores. Así, a bote pronto, y ya que hemos mencionado a Switch, si Nintendo dio la campanada creando su propio concepto de shooter multijugador online con *Splatoon*, ¿con qué sería capaz de sorprendernos si se metiera en este terreno? Pues eso mismo nos gustaría comprobar de parte de estudios como Platinum Games, Retro Studios o Insomniac Games... o de creadores como Shigeru Miyamoto, Hidetaka Miyazaki o Hideo Kojima, ¡aunque este último ya lo ha desestimado! ■



DIVERSIFICACIÓN Y NUEVAS IDEAS: ES LO ÚNICO QUE PUEDE SEGUIR SOSTENIENDO A ESTE GÉNERO

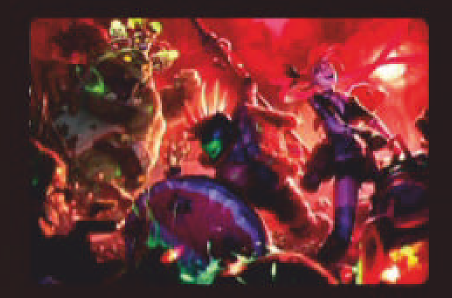
LOS PRINCIPALES RIVALES DE LOS BATTLE ROYALE

La posición privilegiada que ocupa este género se está viendo seriamente amenazada por otras propuestas, sobre todo el auto-chess.



AUTO-CHESS

¿Estamos ante el nuevo fenómeno y posible battle royale "killer"? Todavía es muy pronto para aventurarse a realizar afirmaciones así de tajantes, y más teniendo en cuenta el peso que sigue acaparando *Fortnite* (aunque ya no es lo que era hace unos meses). Los auto-chess (o auto-battlers, como también son conocidos) son una mezcla entre juego de tablero de estrategia y ajedrez, que ofrece un nivel de profundidad bastante similar al disfrutado en los juegos de cartas. Atentos, porque puede ser el nuevo género de masas...



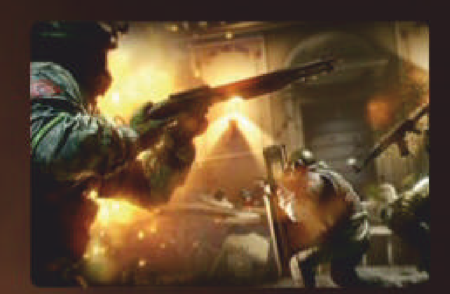
MOBA

Género online por antonomasia, sigue siendo el que más beneficios reporta en todo lo que tiene que ver con los juegos online. En lugares como Corea, los jugadores profesionales de juegos como *LoL* o *DOTA* son verdaderas estrellas... y consiguen premios muy sustanciosos.



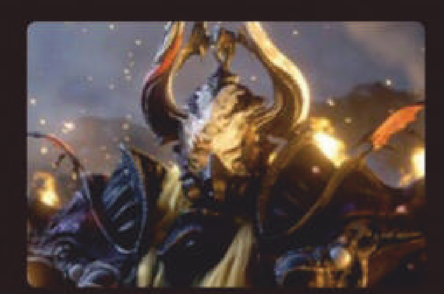
JUEGOS DEPORTIVOS ONLINE

FIFA, *PES*, *F1* e incluso *NBA 2K* son juegos muy concurridos en su vertiente online. Distan de ser igual de seguidas que las de otros géneros, pero las competiciones de eSports basadas en los juegos deportivos van ganando muchos seguidores.



SHOOTERS TÁCTICOS ONLINE

Uno de los géneros online más tradicionales y que llevan dando guerra desde los tiempos de *Counter Strike*. Acción, estrategia, comunicación constante y buenos reflejos son indispensables para ser competitivos en esta clase de juegos.



MMORPG

Aunque no gozan del mismo respaldo de antaño, juegos como *Final Fantasy XIV* siguen siendo un reclamo muy importante para millones de usuarios. Las aventuras prácticamente inacabables y abastecidas de contenido nuevo permanentemente siguen resultando muy llamativas.

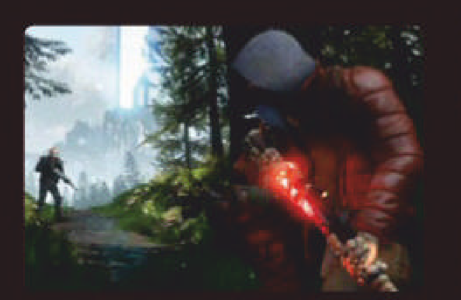
NUEVOS CANDIDATOS

A pesar de que *Fortnite* sigue siendo, de lejos, el número 1 dentro de su género (y de cualquier otro, si nos apuráis) en cuanto a seguimiento, otros nuevos battle royale van a tratar de hacerse notar.



PLANETSIDE ARENA

Esta nueva edición de *Planetside*, la obra de Daybreak Games (creadores de *H1Z1*), ha sufrido retraso tras retraso... pero, por lo menos, ahora llegará también a PS4, además de a ordenadores. Lo más destacado de esta producción será la posibilidad de poder disputar partidas de hasta 1.000 jugadores simultáneos, cifra récord... que no tenemos muy claro que vaya a funcionar del todo, debido a los múltiples problemas (técnicos, de diseño de mapas, etc.) que pueden surgir. No obstante, esperamos poder probarlo pronto.



MAVERICKS

Mavericks: Proving Grounds iba a ser un battle royale para 1.000 jugadores y con armas llamativas. Sin embargo, poco antes de entregar este número a imprenta, el estudio desarrollador, Automaton Games, anunció que cerraba sus puertas... poco después de que hubiera habido una beta que fue una decepción.



PAVLOV VR

Diseñado para VR, este shooter se encuentra en estado de Early Acces en Steam (estado alpha) y tiene una pinta realmente buena. Teniendo en cuenta que no existen muchos shooters subjetivos de este estilo destinados a esta tecnología, seguramente va a contar con un buen respaldo por parte de la comunidad.



SPELLBREAK

Un battle royale con magia y hechizos de por medio y un estilo visual de fantasía muy colorido. Esta diferenciación que plantea *Spellbreak* nos parece muy inteligente y, a pesar de que puede no terminar de convencer a cierto grupo de jugadores, es una manera de ofrecer algo distinto en un género tan saturado.



FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT

Aunque todavía le falta bastante para aterrizar en PS4 y PC (lo hará el año próximo), este título dejó muy buenas sensaciones en el pasado E3. Lejos de ser un juego de acción al uso, en este excéntrico battle royale tendremos que superar pruebas tan locas como desternillantes.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

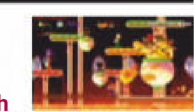
En **España**

Del 1 al 31 de julio. Datos cedidos por GfK

Como en 2018, julio confirmó a Switch como la consola ideal para el verano. Con su portabilidad, y ante la sequía de sus rivales, sus juegos más recientes y otros veteranos coparon casi toda la lista.

JUEGOS

1 **Super Mario Maker 2** Switch



2 **Fire Emblem: Three Houses** Switch



3 **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** PS4

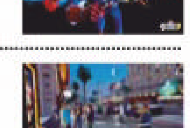


4 **Mario Kart 8 Deluxe** Switch

5 **Marvel Ultimate Alliance 3** Switch



6 **Grand Theft Auto V** PS4



7 **Super Mario Party** Switch

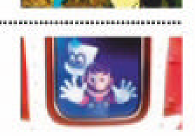
8 **New Super Mario Bros U Deluxe** Switch



9 **Legend of Zelda: Breath of the Wild** Switch



10 **Super Mario Odyssey** Switch



PLATAFORMAS

PS4



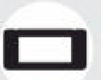
1. **Crash Team Racing: NF**
2. Grand Theft Auto V
3. Horizon: Zero Dawn
4. F1 2019
5. FIFA 19
6. Red Dead Redemption II
7. Marvel's Spider-Man
8. Minecraft
9. Just Cause 4
10. NBA 2K19

Xbox One



1. **Grand Theft Auto V**
2. Pro Evolution Soccer 2019
3. Crash Team Racing: NF
4. Kingdom Hearts III
5. Red Dead Redemption II
6. CoD: Modern Warfare Remast.
7. EA Sports UFC 3
8. Killer Instinct: Combo Breaker
9. FIFA 19
10. Elder Scrolls Online: Summerset

Switch



1. **Super Mario Maker 2**
2. Fire Emblem: Three Houses
3. Mario Kart 8 Deluxe
4. Marvel Ultimate Alliance 3
5. Super Mario Party
6. N. Super Mario Bros U Deluxe
7. Zelda: Breath of the Wild
8. Super Mario Odyssey
9. Super Smash Bros Ultimate
10. Dragon Quest Builders 2

3DS

1. **Super Mario Maker**
2. Yo-Kai Watch 2: Mentespectros
3. Yo-Kai Watch 3
4. Animal Crossing: New Leaf
5. Zelda: Ocarina of Time 3D

PC



1. **Los Sims 4**
2. Kingdom Come Deliverance
3. Los Sims 4: Perros y gatos
4. Los Sims 4: ¡A trabajar!
5. Los Sims 4: Urbanitas

En **otros países**

JAPÓN

Del 22 al 28 de julio. Datos cedidos por Famitsu

Los aprendices de soldado de *Fire Emblem: Three Houses* tuvieron una gran primera semana de academia en Japón, donde dieron clases ante un total de 143.130 usuarios.

1. **Fire Emblem: Three Houses** Switch
2. Tsuri Spirits Switch
3. Super Mario Maker 2 Switch
4. Rune Factory 4: Special Switch
5. Pro Yakyuu Spirits 2019 PS4

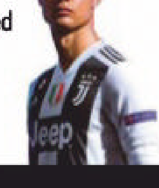


REINO UNIDO

Del 21 al 27 de julio. Datos cedidos por GfK

Fire Emblem también fue líder al otro lado del Canal, pero, aquí, se sumaron a la fiesta *Wolfenstein: Youngblood* y el "viejo" *FIFA 19*.

1. **Fire Emblem: Three Houses** Switch
2. Wolfenstein: Youngblood PS4-One-Switch-PC
3. Crash Team Racing: Nitro-Fueled PS4-One-Switch
4. Super Mario Maker 2 Switch
5. FIFA 19 PS4-One-Switch-PC



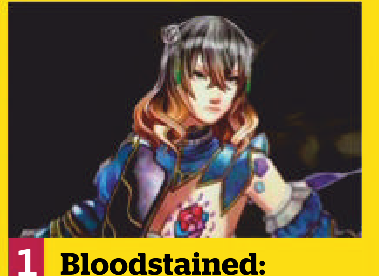
EE.UU.

Del 1 al 30 de junio. Datos cedidos por NPD

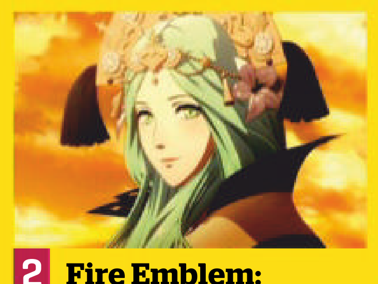
Tres días: es lo que necesitó *Super Mario Maker 2* para convertirse en el juego más vendido de todo junio en Estados Unidos, rebasando al remake de *Crash Team Racing*, solicitado durante tantos años.

1. **Super Mario Maker 2** Switch
2. Crash Team Racing: NF PS4-One-Switch
3. Mortal Kombat 11 PS4-One-Switch-PC
4. Grand Theft Auto V PS4-One-PC
5. Minecraft PS4-One-Switch-PC

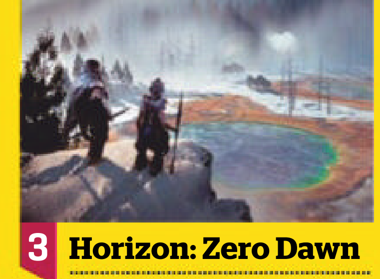
VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Bloodstained: Ritual of the Night**
PS4 - Xbox One - Switch - PC



2 **Fire Emblem: Three Houses**
Switch



3 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



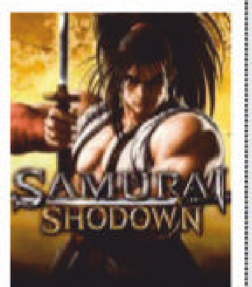
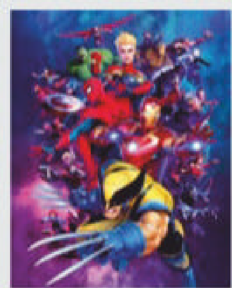
4 **Kingdom Hearts III**
PS4 - Xbox One



5 **Days Gone**
PS4



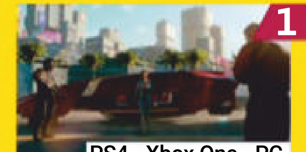
LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Fire Emblem: Three Houses Switch	**Dragon Quest Builders 2** PS4 - Switch	**Cadence of Hyrule** Switch	**Samurai Shodown** PS4 - Xbox One	**Marvel Ultimate Alliance 3** Switch
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	95/100 *"Aporta novedades que expanden la profundidad a niveles inimaginables"*	90/100 *"Ofrece un equilibrio perfecto entre los juegos de construcción y los clásicos RPG"*	80/100 *"Un híbrido que logra mantener la esencia de sus dos partes y darles un enfoque refrescante"*	83/100 *"Una experiencia muy estética y satisfactoria, ideal para los fans de la era de Neo Geo"*	85/100 *"Reúne a los héroes de Marvel en un desarrollo sencillo, pero entretenido"*
IGN Web líder en Reino Unido	9,5/10 *"Un increíble aumento de posibilidades, tanto en el campo de batalla como fuera de el"*	8,8/10 *"Se eleva sobre otros clones de Minecraft menos ambiciosos que ha habido estos años"*	8,8/10 *"Se merece formar parte del canon de los mejores juegos 2D de la saga Zelda"*	8,2/10 *"Moderniza la saga y captura su tensión, pero está anticuado en algunos aspectos"*	7,8/10 *"Su sistema de combate es simple, pero engancha e incita a experimentar"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5/10 *"Su ambición y su toma de riesgos hacen de él un juego al que hay que jugar"*	9/10 *"Una de esas raras secuelas que cumplen en todos los frentes y demandan tiempo"*	7,75/10 *"La combinación de ritmo y aventura funciona, aunque no todo encaja bien"*	7,75/10 *"La manera en que te obliga a apostar para ganar hace que sea tan excitante como tenso"*	7/10 *"Está plagado de altibajos, con grandes momentos y otros donde se desmorona"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9/10 *"Estés gestionando menús o campos de batalla, resulta difícil apartarse de él"*	8/10 *"Su mezcla jugable te robará tu tiempo y te pondrá una enorme sonrisa en la cara"*	8/10 *"Un fantástico Zelda por derecho propio, pese a adoptar las mecánicas jugables de otra saga"*	8/10 *"Un gran reseteo, que captura lo que hizo única y divertida a la fórmula original"*	8/10 *"Un triunfante retorno para un brawler de superhéroes que es más relevante que nunca"*
JEUXVIDEO Web líder en Reino Unido	18/20 *"Los escuadrones, la personalización o los nuevos monstruos han refinado la fórmula"*	18/20 *"Recupera la esencia de la primera entrega y desarrolla su fórmula con mayor libertad"*	17/20 *"Su sublime banda sonora y su pixel art hacen que te olvides de lo corto que es"*	16/20 *"Accesible y profunda, es una modernización inteligente de la licencia de lucha de SNK"*	15/20 *"Las misiones son repetitivas, pero cuenta con sus batallas o su plantel para seducirte"*
FAMITSU Revista líder en Japón	37/40	37/40	32/40	31/40	33/40
NOTA MEDIA	**93**	**88**	**82**	**80**	**78**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**



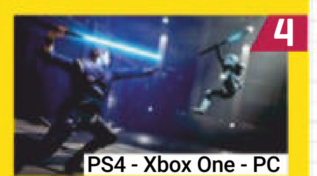
1 PS4 - Xbox One - PC
Cyberpunk 2077
El nuevo RPG de CD Projekt RED nos volará la cabeza, así que tocará usar implantes como los de su mundo.
FECHA 16 de abril



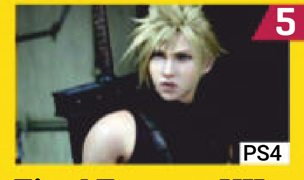
2 PS4
The Last of Us: Part II
La venganza de Ellie (contra no se sabe quién) se está fraguando a fuego lento.
FECHA Sin confirmar



3 PS4
Death Stranding
Cada vez falta menos para saber cómo es la nueva obra de Kojima, que no dejará a nadie indiferente.
FECHA 8 de noviembre

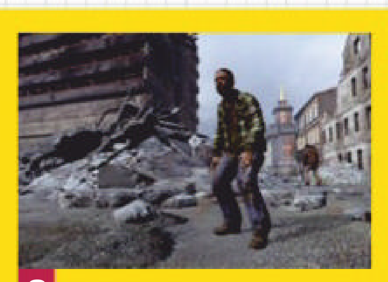


4 PS4 - Xbox One - PC
Star Wars: Jedi Fallen Order
Un mes antes de "Episodio IX", será el turno de otro jedi como el joven Cal Kestis.
FECHA 15 de noviembre



5 PS4
Final Fantasy VII Remake
Cloud vela armas para explorar una Midgar ampliada por norte, sur, este y oeste.
FECHA 3 de marzo

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

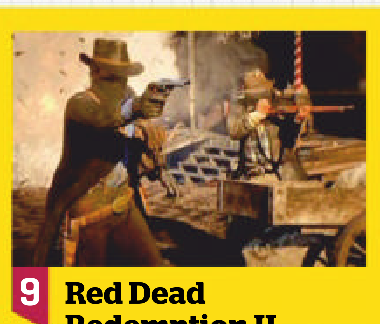


6 DayZ
PS4 - Xbox One - PC



7 Super Mario Maker 2
Switch

8 Resident Evil 2
PS4 - Xbox One - PC



9 Red Dead Redemption II
PS4 - Xbox One



10 Marvel Ultimate Alliance 3
Switch

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

TIROTEOS COOPERATIVOS

Las experiencias multijugador pueden adoptar múltiples formas, pero pocas son más satisfactorias y explosivas que las balaceras en comandita. Con estos juegos, las espaldas están bien cubiertas.



10



8



9



7



6

10

Wolfenstein: Youngblood

El reseteo de la saga *Wolfenstein* a cargo del estudio sueco MachineGames se ha culminado con este spin-off cooperativo, en el que Soph y Jess, las hijas gemelas del mítico Blazkowicz, viajan a París para buscar a su padre y, de paso, arrasar con todo soldado o máquina nazi que se interponga en su camino.

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Bethesda
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 338** 80

9

The Division 2

Aún tiene años de progresión por delante, pero este genial shooter de Ubisoft Massive ha convertido Washington en una ciudad destruida donde dar rienda suelta a la camaradería. En grupos de cuatro agentes, los miembros de la División deben hacer frente a las facciones que han tomado la ciudad, visitando enclaves realmente icónicos.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2019
- **NOTA HC 334** 91

8

Far Cry 5

Muchos de los últimos *Far Cry* han integrado el cooperativo en sus campañas, y la palma se la llevó esta quinta entrega, ambientada en Montana y en la que nos enfrentábamos a una secta religiosa, llamada la Puerta del Edén. Cualquier jugador podía unirse a la partida como si de un miembro más de la resistencia se tratara.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 322** 93

7

The House of the Dead 2

En la era de los salones recreativos, los juegos de pistola sobre raíles gozaban de una inmensa popularidad. Uno de nuestros favoritos de siempre es este arcade de Sega, luego adaptado a Dreamcast, en el que dos agentes se enfrentaban a hordas de zombis, a los que se podía desmembrar.

- **CONSOLA** Arcade - Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 97** 89

6

Time Crisis 2

Otro arcade al que le guardamos un gran cariño es éste. Su peculiaridad era que los tiroteos se basaban en un sistema de coberturas, que se gestionaba con el pie, a través de un pedal: para asomarse y poder disparar, había que mantenerlo pisado. Además, cada jugador avanzaba por un sitio distinto del escenario.

- **CONSOLA** Arcade - PS2
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 1998
- **NOTA HC 122** 85











5

Destiny 2

Ha sufrido unos cuantos vaivenes, como la ruptura de Bungie con Activision o su próxima conversión en free-to-play, pero este shooter con cooperativo a tres bandas es un referente de cómo conseguir un manejo perfecto de las armas. Y el original fue un pionero de lo que hoy son los juegos como servicio.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Bungie
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 315** 91

4

Call of Duty: World at War

Con permiso de *Modern Warfare 2*, que tuvo un modo cooperativo aparte, éste es uno de los pocos *Call of Duty* que pueden presumir de haber ofrecido una campaña multijugador. Aliarse con tres amigos para avanzar por el frente del Pacífico y por el ruso, hasta tomar el Reichs-tag, era algo indescriptible.

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Wii
- **COMPAÑÍA** Activision
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 207** 94

3

Halo 3

Antes de *Destiny*, Bungie ya dio muestras de su maestría para los disparos y el multijugador con la saga *Halo*, de la que nos quedamos con su tercera entrega. En su campaña, que admitía el cooperativo hasta para cuatro jugadores, el Jefe Maestro se alió por fin con el Inquisidor, después de las rencillas de las dos primeras entregas.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 193** 96

2

Gears of War 2

Otro exclusivo de Microsoft, en este caso a cargo de Epic Games, que demostró las bondades del juego online de Xbox Live. Su campaña para dos jugadores, con Marcus Fenix y Dominic Santiago, era un espectáculo, pero, además, se introdujo el modo Horda para cuatro, donde había que hacer frente a olea-das de violentos locust.

- **CONSOLA** Xbox 360
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 206** 95

1

Borderlands 2

Gearbox se sacó de la chistera una increíble mezcla de shooter, rol y cooperativo en mundo abierto, que mejoraba con creces a la primera entrega. Casi todo era perfecto: la inmensidad del planeta Pandora, el carisma de Jack el Guapo como villano, la variedad de personajes, el humor, el tamaño de las expansiones...

- **CONSOLA** PS3 - 360 - PC - Vita
- **COMPAÑÍA** 2K Games
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 254** 

Por Francisco Javier Cabal



MEGA DRIVE MINI

Pequeña por fuera, ¡enorme por dentro!

Tras un leve retraso de dos semanas, el 4 de octubre llegará a las tiendas una nueva consola mini realmente especial para los segueros. Es hora de rendir homenaje al gran éxito de Sega.

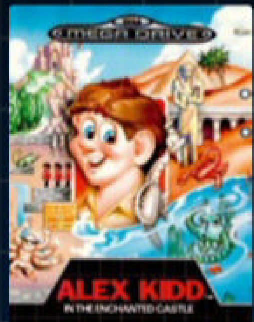
Para conmemorar el 30º aniversario del lanzamiento de Mega Drive, el gran éxito de Sega en la era de los 16 bits, la compañía japonesa ha preparado su propia consola mini, que nada va a tener que ver con las infames máquinas de AtGames. Estamos hablando de un producto fabricado por Sega, con 42 juegos incluidos en memoria (con uno inédito y otro complicadísimo de conseguir) que, además, han sido tratados por los maestros de M2, el estudio responsable de muchos ports, versiones y juegos clásicos emulados, como las versiones 3D de Sega para 3DS o las recientes colecciones de clásicos de Konami.

Es una máquina que, además, será tremendamente fiel respecto a la consola original: desde el diseño (aunque será un 55% más pequeña), a los mandos, que serán los originales de tres botones (aunque también se lanzarán versiones con seis para los juegos que los utilicen, como *Street Fighter II*, entre otros). Todo, además, con el aliciente de poder jugar en los televisores actuales a mayor resolución y con una imagen muy limpia y nítida, que hará relucir los píxeles que tanto amamos de juegos como *Gunstar Heroes, Altered Beast, Castlevania: The New Generation* o *Streets of Rage 2*, por mencionar sólo algunos.

Y, como los juegos son lo importante en una máquina de estas características, no podemos sino aplaudir el trabajo de Sega para cribar y destilar el mejor catálogo posible. Está claro que todos echaremos de menos algún juego (*Sonic 3 & Knuckles*, *The Revenge of Shinobi*, el primer *Streets of Rage*)... pero, aun con todo, la selección es muy buena. Además, incluye *Darius*, que nunca se llegó a lanzar en MD, y *Tetris*, uno de los cartuchos más raros y cotizados del catálogo... ■

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

■ 1990 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ SEGA

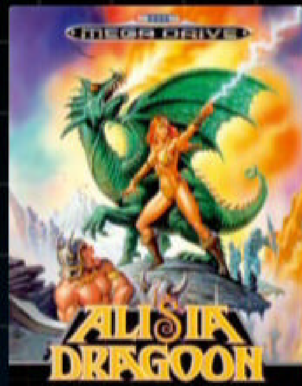


La que fuera "cuasi-mascota" de Sega hasta la llegada de Sonic protagonizó numerosos juegos de plataformas (con grandes dosis de acción). Ésta fue la única entrega en 16 bits y no deja de ser un plataformas bastante potable... si tienes en cuenta que fue de los primeros juegos de Mega Drive.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es la única entrega de la saga en 16 bits, y revive muchas ideas de los juegos de Master System, como los duelos "piedra-papel-tijera".

ALISIA DRAGOON

■ 1992 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ GAME ARTS

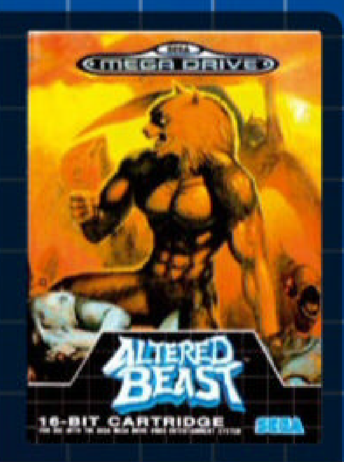


La versión japonesa nos cuenta que Alisia es hija de un mago apresado, mientras que, en Occidente, es una gladiadora que lucha para salvar su mundo. Pero su historia es lo de menos: dispara rayos para acabar con todo lo que se mueva, mientras saltas y sorteas peligros.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Alisia tiene un toque "táctico" rara vez visto en un plataformas, con cuatro mascotas que usar según necesitemos.

ALTERED BEAST

■ 1990 ■ ACCIÓN ■ SEGA

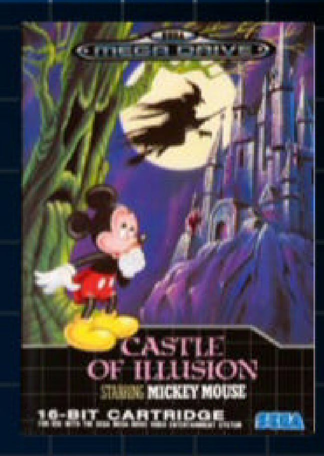


Tras lanzarlo en 1988 en los salones recreativos, Sega adaptó el juego a su sistema doméstico, reteniendo su trasfondo mitológico (somos un centurión resucitado por Zeus para rescatar a Atenea de Hades), sus combates y sus mutaciones (hombre lobo, oso...).

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Fue el juego que venía incluido con las primeras Mega Drive. Un clásico de la acción para dos jugadores simultáneos.

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

■ 1991 ■ PLATAFORMAS ■ SEGA



Otro gran plataformas del sistema, que ayudó a mantener la buena reputación de MD por su genial parcela audiovisual. Un plataformas sencillo, pero muy bonito y plagado de detalles, que nos invitaba a rescatar a Minnie.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Música, animaciones, detalles, mundos que visitamos... Todo en él es maravilloso. Tanto, que tuvo remake en 2013.

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

■ 1994 ■ AVENTURA ■ KONAMI



Para muchos, un tesoro infravalorado en la saga; para otros, no. Esta entrega, sin duda, es atípica: es la única lanzada en MD y se ambienta en el siglo XX (la sobrina de Drácula provoca la I Guerra Mundial para traer de vuelta a su tío). A nivel jugable, es bastante clásico, con detalles de *Rondo of Blood*.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Aunque nuestra versión llegó censurada, es el único *Castlevania* en la 16 bits de Sega. ¿Hace falta alguna razón más? Es un buen juego.

COLUMNS

■ 1990 ■ PUZLE ■ SEGA



Si Nintendo tenía *Tetris*, Sega se hizo con los derechos de *Columns*, otro puzle que consistía en formar líneas horizontales, verticales y diagonales con las piezas alargadas (compuestas por tres tipos de joya) que caían hacia el foso. Contaba con varios modos para dos personas.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque es uno de los pocos puzles que estarán en Mega Drive Mini, y uno de los mejores del catálogo de la consola.

COMIX ZONE

■ 1995 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ SEGA (STI)



Otro híbrido entre juego de acción y plataformas que, en este caso, nos cuenta la historia de un ilustrador que queda atrapado en su propio cómic. Tenía combates cuerpo a cuerpo, viñetas, animaciones y estética de cómic (tipografía incluida), diálogos con bocadillos...

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque no se ha vuelto a hacer nada igual, y cuenta con detalles como encontrar objetos y extras "rasgando" el papel.

DARIUS

■ INÉDITO ■ SHOOTER ■ KONAMI



Fue uno de los juegos anunciados para Mega Drive: un port de la recreativa homónima... que, de la noche a la mañana, se canceló. Su secuela sí acabó saliendo en la 16 bits de Sega, pero, hasta ahora, no se había podido jugar. Es el título inédito que vendrá preinstalado en MD Mini.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Básicamente, porque es la gran "rareza" de MD Mini. Esta conversión para la consola de Sega jamás se había podido jugar.

DYNAMITE HEADDY

■ 1994 ■ ACCIÓN ■ TREASURE

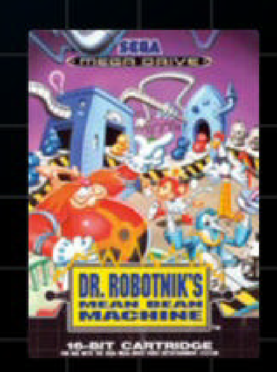


Treasure es sinónimo de calidad, algo que no escapa a este título, que tenía una gran factura técnica (para crear mundos que parecían teatrillos, repletos de detalles y efectos) y jugable (para crear mecánicas únicas, como usar la cabeza del prota como arma arrojadiza).

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Diecisiete power ups para la cabeza y gráficos de infarto. Sólo diremos que está entre los mejores juegos de Mega Drive.

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

■ 1993 ■ PUZLE ■ COMPILE



Versión occidentalizada de *Puyo Puyo*, con historia de fondo y personajes de *Sonic* como el doctor Ivo Robotnik. Un más que conocido puzle que nos invita a unir una especie de gotas de colores (caen agrupadas de dos en dos y, para que desaparezcan, debemos juntar, al menos, cuatro iguales).

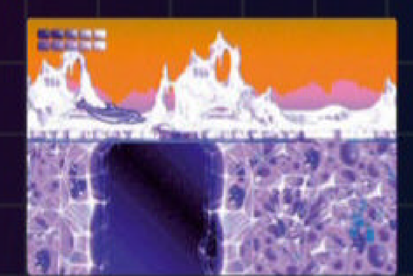
→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque es altamente adictivo, ya juegues en modo individual con 30 rivales de dificultad creciente o en modo versus contra otro jugador.

EARTHWORM JIM



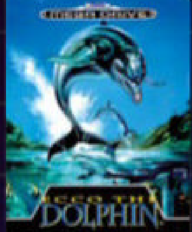
■ 1994 ■ PLATAFORMAS ■ SHINY ENTERTAINMENT

Otro plataformas, pero, en esta ocasión, con un fuerte componente de run and gun (disparos mientras nos movemos), que fue considerado uno de los grandes avances técnicos de Mega Drive. Sus fluidas animaciones, sus gráficos próximos a los dibujos animados y su sentido del humor se ganaron el corazón y el cariño de crítica y público.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque sigue siendo una propuesta de lo más atractiva. En lo visual, no ha envejecido mal... y su humor sigue tan vivo como en 1994.

ECCO THE DOLPHIN



■ 1992 ■ AVENTURA ■ NOVOTRADE INTERNATIONAL

Hay juegos que parecen creados después de una noche de fiesta... y, luego, está *Ecco*. El juego nos pone a los mandos de un delfín que viaja por el tiempo para combatir a unos alienígenas hostiles tanto en el océano como en su propia nave nodriza. ¿Cómo te quedas? Pues eso: un juego atípico, y quizá no para todos los paladares... pero que resulta hipnótico.

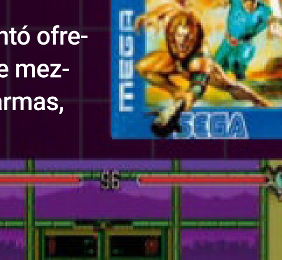
→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es un juego único en su especie, y captura detalles de los delfines, como la comunicación con sus congéneres o su sónar natural.

ETERNAL CHAMPIONS



■ 1994 ■ LUCHA ■ SEGA

En plena fiebre de los juegos de lucha, Sega intentó ofrecer su propia visión con este juego exclusivo, que mezclaba luchadores de distintas épocas, con y sin armas, más peso de sus historias, remates llamados "overkills", acciones como devolver los proyectiles... Un conjunto de opciones que muchos amaron, pero otros tantos calificaron de mediocres.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Básicamente, para saber si perteneces a uno u otro grupo. Como juego de lucha, tiene cosas buenas (como el gore) y otras que no lo son.

GHOULS 'N GHOSTS



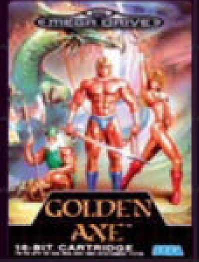
■ 1990 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ CAPCOM

El segundo juego de la serie de Capcom repetía, a grandes rasgos, los mismos esquemas jugables: saltos y disparos para acabar con las huestes del infierno y resucitar a los asesinados por Loki (Lucifer en Japón). Las novedades residían en armaduras especiales con ataques cargados, nuevos niveles y jefes. Pero la dificultad era la misma de siempre.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Sigue siendo uno de los mejores juegos de su clase, y tiene un bello pixel art. Además, esta versión fue programada por Yuji Naka...

GOLDEN AXE



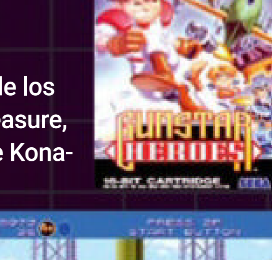
■ 1990 ■ BEAT'EM UP ■ SEGA

Si a finales de los 80 frecuentabas los recreativos, seguro que viste esta máquina, que, al estilo "Conan", nos invitaba a repartir estopa con un amigo. Podías montarte en dragones, recoger pociones para lanzar poderosos ataques... El port de MD es más que digno, al recrear buena parte de la recreativa y añadir un nivel, un modo Versus para dos jugadores...



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Junto a joyas como *Double Dragon*, es un clásico de los beat'em ups de finales de los 80. Y la versión de Mega Drive es más que digna.

GUNSTAR HEROES



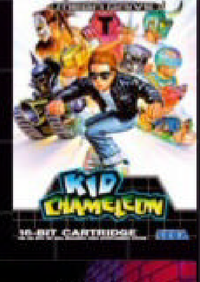
■ 1993 ■ ACCIÓN ■ TREASURE

Considerado uno de los mejores juegos de la era de los 16 bits, este run and gun fue el primer título de Treasure, y el motivo por el que sus fundadores se fueron de Konami (que no quería producirlo). Sentó las bases de lo que haría después Treasure, desde una espectacular parcela técnica y visual a unos enormes jefes finales o un peculiar sentido del humor.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque es uno de los mejores juegos de este tipo de la época de los 16 bits. Si no lo has jugado aún, debes hacerlo sin demora.

KID CHAMELEON



■ 1992 ■ PLATAFORMAS ■ SEGA (STI)

El jefe final de un mundo virtual ha empezado a abducir a los jugadores, y el protagonista del juego, Casey, decide ir tras él para rescatarlos. La gracia del juego, que es un plataformas 2D, es que podemos equiparnos distintas máscaras, lo que nos confiere habilidades únicas que debemos usar para avanzar por los más de 100 niveles que componen el juego.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? La cantidad de máscaras y mecánicas hacen que su jugabilidad sea de lo más adictiva, aunque tenga carencias en otras áreas...

LANDSTALKER



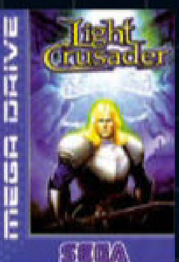
■ 1993 ■ AVENTURA ■ CLIMAX ENTERTAINMENT

En el papel de Nigel, un buscador de tesoros, debemos ir a la caza del tesoro del rey Nole, atravesando mazmorras, pueblos y zonas abiertas, donde nos esperan enemigos (que combatimos a espadazo limpio), saltos, diálogos con NPC, resolución de puzles... Todo, desde una perspectiva isométrica que le sienta muy bien al desarrollo.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es una de las pequeñas joyas de MD: un juego no demasiado conocido que se destapa como una aventura más que digna y divertida.

LIGHT CRUSADER



■ 1995 ■ AVENTURA ■ TREASURE

Treasure prosiguió su gran trabajo en Mega Drive con esta aventura de acción en la línea de *Landstalker*, que contaba con toques roleros y estaba repleta de combates, plataformeo, puzles, exploración... sin olvidar topicazos del género como los pueblos, los diálogos, las tiendas o los hechizos. Es el juego de Treasure con los gráficos más "occidentales".



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? A pesar de sus defectos (perspectiva isométrica, poca maña de Treasure con los RPG...), es una aventura muy potable.

MEGAMAN THE WILLY WARS



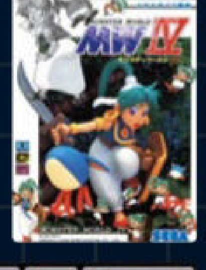
■ 1995 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ CAPCOM

Ahora que tanto se habla del exceso de remakes, ya en los 90 era un arte que se practicaba. Éste es un ejemplo de ello, ya que se trata de un remake de los tres primeros *Mega Man* de NES, con un nuevo escenario (la torre de Willy) y nuevos jefazos. Todo, por supuesto, con mejoras visuales.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? A poco que te guste *Mega Man*, sus tres primeros y difíciles juegos son, simplemente, deliciosos.

MONSTER WORLD IV



■ 1994 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ WESTONE

Una gran aventura que no salió de Japón hasta 2008, cuando llegó a la Consola Virtual de Wii. Es el sexto juego de la serie *Wonder Boy / Monster World*, que combina plataformas, acción y toques de RPG. Su protagonista, Asha, es una hábil espadachina que se embarca en una aventura para ayudar a unos espíritus con la ayuda de un monstruo azul, Pepelogoo, al que puede usar de varias formas.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es el último juego de la saga creado por Westone. Es distinto a los anteriores y muy divertido.

PHANTASY STAR IV



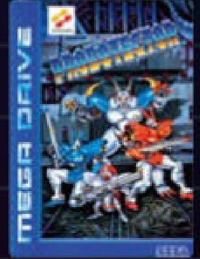
■ 1995 ■ ROL ■ SEGA

La saga rolera de Sega tampoco faltó a su cita con Mega Drive. Es el segundo juego de la saga que se lanzó en la consola y, aunque en general recibió buenas críticas, no es menos cierto que tiene algunos lunares, desde unos gráficos desactualizados incluso para MD a opciones como no poder comprar más de un ítem a la vez en las tiendas, si bien, a nivel jugable, resulta bastante decente.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque es uno de los grandes exponentes del J-RPG seguero, con sus combates por turnos.

PROBOTECTOR / CONTRA: HARD CORPS



■ 1994 ■ ACCIÓN ■ KONAMI

Los disparos de *Contra* debutaron en una consola de Sega con este título, que, como sucedía en Super Nintendo, llegó censurado. Así, *Contra: Hard Corps* pasó a ser *Probotector*, cambiando humanos por robots. Su historia sigue los hechos de *Contra III*.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Cinco finales distintos y dos rutas entre las que podemos elegir, marcan un *Contra* con un regusto ligeramente distinto.

ROAD RASH II

■ 1993 ■ VELOCIDAD / ACCIÓN ■ ELECTRONIC ARTS

Reutilizando muchos materiales del primer juego, *Road Rash II* volvió a sumergirnos en un festival de velocidad sobre dos ruedas... y golpes. Porque, en este atípico arcade de carreras, seguían siendo vitales los golpes para descabalgar a los rivales. Detalles como el óxido nitroso y las nuevas armas fueron las principales novedades de esta secuela.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? A pesar de los años y sus gráficos, sigue siendo divertido y cafre. Una fórmula que casi ha desaparecido, pero que entretiene igual.

SHINING FORCE



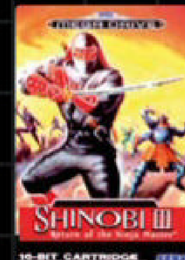
■ 1993 ■ ROL ■ CLIMAX, SONIC! SOFTWARE PLANNING

El "*Fire Emblem*" de Sega, el juego de rol táctico con batallas por turnos sobre una rejilla, ofrece muchas señas de identidad que recuerdan al juego de Nintendo, como aliados únicos con una historia y personalidades únicas. Su ambientación de fantasía también integra algunos elementos de ciencia ficción que dejan una interesante mezcolanza.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque quienes lo disfrutaron en su día lo tienen como uno de los exponentes clave del género y como uno de los mejores juegos de MD.

SHINOBI III



■ 1993 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ SEGA

Otra de las veteranas sagas de acción de Sega de las nacidas en los recreativos llegó con una tercera entrega muy cambiada, que sustituyó la dificultad de la anterior entrega por una mayor agilidad en su desarrollo, debido, en parte, a las nuevas técnicas de nuestro ninja (trepar por paredes, la patada en el aire...).



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Sigue siendo un imprescindible del catálogo de MD. Un gran juego de acción, con memorables jefes, ninjitsus espectaculares y un desarrollo tan variado como ameno.

SONIC SPINBALL




■ 1993 ■ PINBALL ■ SEGA (STI)

Para muchos, uno de los pocos juegos que no deberían estar en Mega Drive Mini. Es un spin-off de *Sonic* inspirado por la serie de animación, que nos invita a seguir una historia, a lo largo de varios niveles que, en realidad, son grandes mesas de pinball, en las que Sonic se convierte en la bola. Habría sido mejor meter *Sonic 3 & Knuckles*, pero la licencia de la música ha debido de ser un problema...



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Pues porque, pese a ser un spin-off, no deja de ser el único pinball disponible en MD Mini...

SONIC THE HEDGEHOG



■ 1991 ■ PLATAFORMAS ■ SEGA

Uno de los juegos clave en la historia de Sega. Con él, no sólo encontró a su mascota, sino que también tuvo el equivalente a Mario para sus propias consolas. Un veloz y ágil erizo de color azul recorría los niveles, con distintos caminos, a la velocidad del rayo, enfrentándose al malvado Dr. Robotnik y liberando a los animales de sus experimentos.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es uno de los títulos clave del catálogo de MD, y uno de los responsables del éxito de la consola que miró a la cara a las de Nintendo.

SONIC THE HEDGEHOG 2



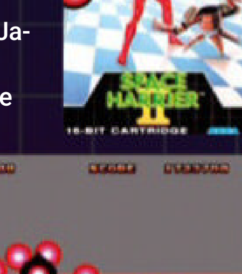
■ 1992 ■ PLATAFORMAS ■ SEGA

El eslogan "más grande y mejor" cobra aquí más sentido que nunca. De hecho, todo en torno a él se intentó que fuera mayúsculo, como ser el primer juego que tuviera un lanzamiento mundial (algo que Japón se saltó). Entre las novedades, un motor más pulido y rápido que en el primer *Sonic*, un segundo personaje y modo cooperativo y competitivo local.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque supera en casi todo a su antecesor, y es uno de los títulos clave tanto de MD Mini como del catálogo general de Mega Drive.

SPACE HARRIER II



■ 1990 ■ SHOOTER ■ SEGA

Otro de los juegos de lanzamiento de Mega Drive en Japón y EE.UU. que se "cuela" en la versión mini. Se trata de la secuela de la recreativa homónima, con la que comparte desarrollo: manejamos a una especie de héroe volador, armado con un láser, que responde a una llamada de auxilio en una galaxia lejana. Son doce niveles de pura acción arcade.



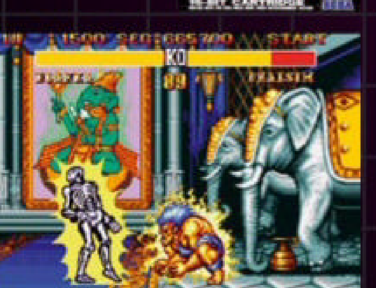
→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Depende de gustos, pero, como juego de tiros puro y duro (el avance es hacia el "fondo" de la pantalla), es una de las mejores opciones.

STREET FIGHTER II
SPECIAL CHAMPION EDITION



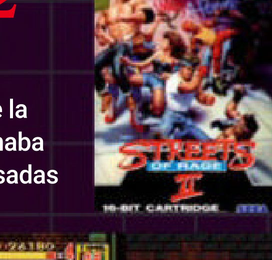
■ 1993 ■ LUCHA ■ CAPCOM

¿Qué decir del fenómeno global que sacudió con su fresco estilo de lucha los salones de comienzos de los 90? Pues que los ports domésticos fueron más que notables, y éste de MD, que llegó después que el de SNES, contó con los cuatro jefes finales y el modo turbo para modificar la velocidad.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Veinticinco años después, sigue siendo una maravilla, pero mejor con el pad de seis botones...

STREETS OF RAGE 2



■ 1993 ■ BEAT'EM UP ■ SEGA

En plena fiebre de los beat'em up, Sega se sacó de la manga una propuesta exclusiva de MD que encarnaba como nadie el "yo contra el barrio": armas improvisadas con objetos de la calle, ataques especiales, llaves, combos, cooperativo... Esta secuela mejoró en todo, desde el tamaño de los personajes (cuatro seleccionables) a sus animaciones.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque es uno de los mejores beat'em ups creados para el mercado doméstico (no proviene de un port). A dobles, es magia pura.

STRIDER



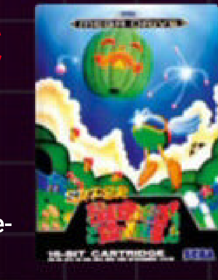
■ 1991 ■ ACCIÓN / PLATAFORMAS ■ CAPCOM

Dos años después de su debut en los salones, llegó el que para muchos es el port de consola definitivo de este clásico de Capcom. *Strider* es un juego de acción atípico de su época, en el que manejamos a Strider Hiryu, un humano con la tarea de matar al que es considerado un dios viviente, en un futuro distópico, y así salvar a la humanidad.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? La espada de plasma sigue siendo un arma hipnóptica, y su mezcla de acción, plataformas y power ups hace que su acción brille.

SUPER FANTASY ZONE



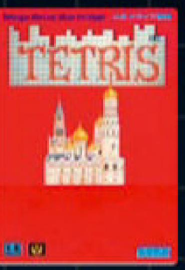
■ 1993 ■ SHOOTER ■ SUNSOFT

A diferencia de las dos anteriores entregas, ésta no la desarrolló Sega, sino Sunsoft, quien no se complicó la vida y culminó una entrega bastante continuista. De nuevo, manejamos a Opa-Opa, la emblemática nave de la serie. Con ella y con dos tipos de disparo, debemos acabar con una serie de bases enemigas antes de enfrentarnos al jefe de la zona.



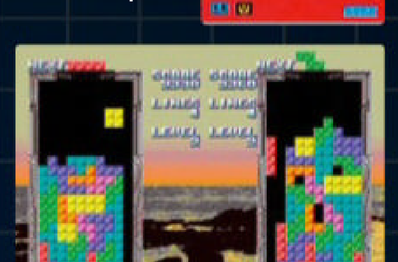
→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es un buen y colorista shooter con scroll multidireccional que, pese a su sencillez general, divierte sin alejarse de la fórmula original.

TETRIS



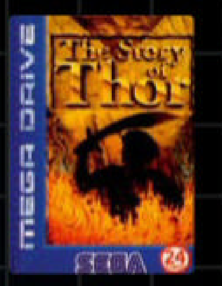
■ 2019 ■ PUZLE ■ SEGA

Junto a *Darius*, es la mayor rareza de Mega Drive Mini. Su lanzamiento en Japón, como el *Tetris* de Tengen para NES, se bloqueó por temas legales... pero eso no impidió que existieran, al menos, diez cartuchos producidos, que, a día de hoy, cuestan un riñón y parte del otro. Por eso, que esté incluido en la consola es un gesto que muchos agradecemos...



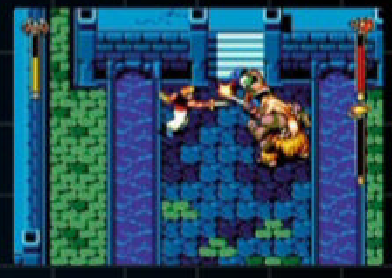
→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Poco se puede decir a estas alturas del puzle de Pajitnov, salvo que MD Mini es la forma más barata de jugarlo en la consola de Sega.

THE STORY OF THOR



■ 1995 ■ AVENTURA ■ ANCIENT

Por si *Landstalker* y *Light Crusader* no bastaban como aventuras de acción con vista aérea, ésta es, para muchos, una de las mejores del catálogo, especialmente por su mundo, sus gráficos y la sencillez de manejo... aunque, eso sí, ten en cuenta que se trata de un juego "ligero", con toques de RPG muy livianos, ideal para introducirse en el género.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Quizá no goce de la misma buena prensa que *Secret of Mana*, pero es un juego con ciertos parecidos y una parcela técnica superior.

THUNDER FORCE III



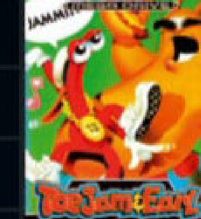
■ 1990 ■ SHOOTER ■ TECHNOSOFT

Para muchos, uno de los mejores shooters de MD, aunque, en esta tercera entrega, cambiaron unas cuantas cosas respecto a los anteriores *Thunder Force*, como que el desarrollo de los niveles pasó a ser más parecido al de otros shmup como *Nemesis* (sin scroll vertical). También hubo pequeños cambios en el sistema de armas y power ups.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es uno de los mejores exponentes del género en MD, alabado por su scroll parallax y sus ocho niveles rebosantes de acción y jefes.

TOEJAM & EARL



■ 1991 ■ ACCIÓN ■ JOHNSON VOORSANGER PRODUCTIONS

Otro de los juegos únicos de MD. Un par de alienígenas raperos caen en la Tierra y deben recuperar los fragmentos de su nave para escapar. Generación de niveles aleatoria, cooperativo para dos y un gran sentido del humor son las señas de este clásico atemporal, que fue alabado por su originalidad, su simpatía y sus guiños a la cultura pop de los 80 y 90.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Porque sigue siendo una "rara avis" en el catálogo de MD, y una pequeña joya que sorprende por su carácter único e irrepetible.

VECTORMAN



■ 1995 ■ ACCIÓN ■ BLUESKY SOFTWARE

Vectorman nació para ser la respuesta a los punteros gráficos de *Donkey Kong Country* de Super Nintendo. Era un juego de acción a lo run and gun, con personajes y detalles de los escenarios prerrenderizados, lo que le otorgaba un look y una fluidez que parecían imposibles en la 16 bits de Sega. El prota era un Orbot... o robot compuesto por orbes.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Llegó relativamente al final de la vida de la consola, y es un juego no demasiado conocido... pero no por ello deja de ser brillante.

VIRTUA FIGHTER 2

■ 1997 ■ LUCHA ■ SEGA

Cuando se desató la fiebre por *Virtua Fighter* y los gráficos poligonales, Mega Drive tuvo que conformarse con una versión 2D y con gráficos pixelados que resultaba mucho más pobre que la recreativa. Por no tener, no tiene ni los dos personajes nuevos de la recreativa original. Se mueve más lento y sin 3D (aunque con un efecto pseudo 3D logrado)...



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Como curiosidad, para ver lo que pudieron hacer con el juego de lucha más avanzado del momento. Es mejor que juegues a *Street Fighter II*.

WONDER BOY IN MONSTER WORLD



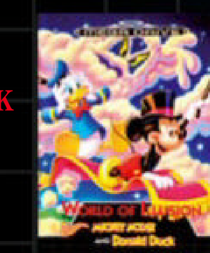
■ 1992 ■ PLATAFORMAS / ACCIÓN ■ WESTONE

El quinto juego de la serie no continúa la historia de anteriores entregas, ni recupera, por ejemplo, las transformaciones de *The Dragon's Trap*. En la parte jugable, no se aleja mucho del esquema general de la saga, pero sí hace más hincapié en la historia de Shion, el prota, a través de textos y diálogos.

→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Si eres fan de los primeros juegos, es una entrega muy continuista y te convencerá. Si no...

WORLD OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK



■ 1992 ■ PLATAFORMAS ■ SEGA

Tras la buena acogida de *Castle of Illusion*, Sega volvió a demostrar su maestría con la licencia de Disney culminando un plataformas con unos gráficos superiores, y con la novedad de un modo cooperativo para dos jugadores, con Mickey y Donald. El juego recrea personajes y películas de Disney (como "Alicia") como ningún otro en la era de los 16 bits.



→¿POR QUÉ DEBES JUGARLO? Es uno de los mejores plataformas con cooperativo de MD. Es fácil y sencillo, pero no importa.



AÑO 1994 **COMPAÑÍA** Virgin Interactive **FORMATOS** Mega Drive, Super Nintendo, NES, Game Boy, Amiga, Game Gear, Master System

EL REY LEÓN

ESCUCHA SU RUGIDO, 25 AÑOS DESPUÉS

La fuga de David Perry y buena parte del equipo responsable del *Aladdin* de Mega Drive no hizo demasiada mella en Virgin Interactive. Al fin y al cabo, pudieron rematar el desarrollo de *El Libro de la Selva* gracias a Eurocom, y sería Westwood Studios quien se encargaría de adaptar el siguiente taquillazo de Disney: *El Rey León*. Los creadores de *Dune II* y el futuro *Command & Conquer* recurrieron a Digicel, la misma tecnología inaugurada con *Aladdin*, para plasmar en el juego los diseños y las animaciones creadas en los estudios Disney. Y, a diferencia de los dos títulos anteriores, contaron con una gran ventaja de cara a su impacto comercial: las entregas de SNES y MD llegaron a las tiendas con sólo unos meses de retraso respecto al estreno de la película en Estados Unidos (en España, apenas existió ese lapso, ya que debutó en los cines en noviembre).

El juego de *El Rey León* reproducía a lo largo de catorce niveles las peripecias de Simba, desde que era un cachorro hasta convertirse en un adulto decidido a vengarse de su tío Scar. Inicialmente, las habilidades de Simba se limitaban a rugir, saltar, trepar y colgarse de plataformas, pero, en las últimas fases, con nuestro héroe ya adulto, se añadía la posibilidad de lanzar zarpazos contra hienas, buitres y, cómo no, su malvado pariente.

Para niños... muy habilidosos

Aunque Perry y su equipo dejaron tras de sí la fórmula del éxito, hay aspectos del cartucho, en sus dos versiones para consolas de 16 bits, en las que se echa en falta su "toque", especialmente en lo referente a la jugabilidad. Para tratarse de un título dirigido al público infantil, *El Rey León* es sorprendentemente difícil, y la detección del personaje, tanto a la hora de colgarse de las plataformas como al atacar de adulto, es muy mejorable. Son aspectos que muchos (entre los que me incluyo) pasamos por alto en su momento, hipnotizados por los espectaculares gráficos del juego. La fase de la estampida, aunque tenga una mecánica bastante simple, sigue siendo una proeza técnica. A esto se une, además, un estupendo apartado sonoro, que recrea con encanto las oscarizadas melodías compuestas por Hans Zimmer y Elton John.

El Rey León arrasó en las Navidades de 1994, tras debutar el 8 de diciembre en SNES, Mega Drive, Master System, Game Gear y Game Boy. Al año siguiente, verían la luz las adaptaciones para NES y Commodore Amiga. No sabemos con exactitud la cifra total de ventas entre todas las versiones, pero, en una entrevista realizada en 2002 por Celia Pearce a Louis J. Castle (productor y director creativo del juego), éste menciona que sólo las entregas firmadas por ellos (MD y SNES) superaron los cuatro millones y medio de unidades vendidas. El impacto de *El Rey León* en toda una generación de jugadores es indiscutible. Debido a eso y, sobre todo, al reciente estreno del remake CGI, muchos contábamos con verlo dentro del catálogo de la inminente MD Mini. Al final, nos hemos quedado con las ganas.



Las primeras fases del juego estaban protagonizadas por el Simba cachorro, aunque, más adelante, controlábamos a su versión adulta, de modo que los rugiditos daban paso al zarpazo a cara de perro.





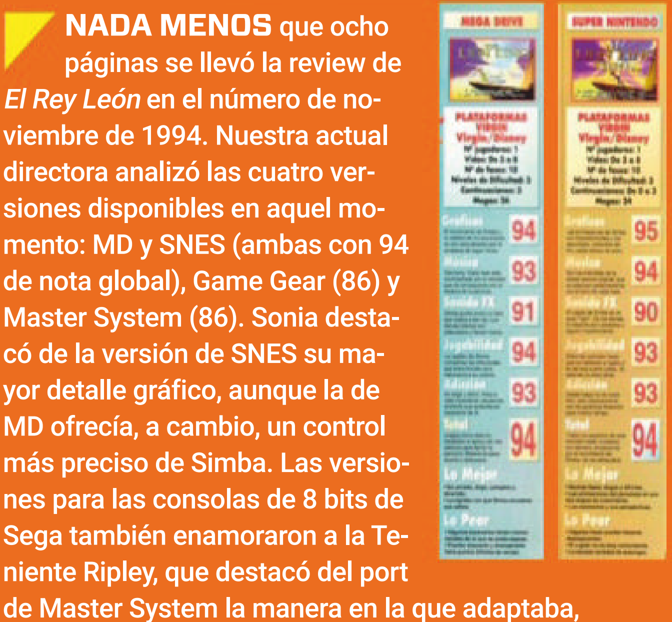






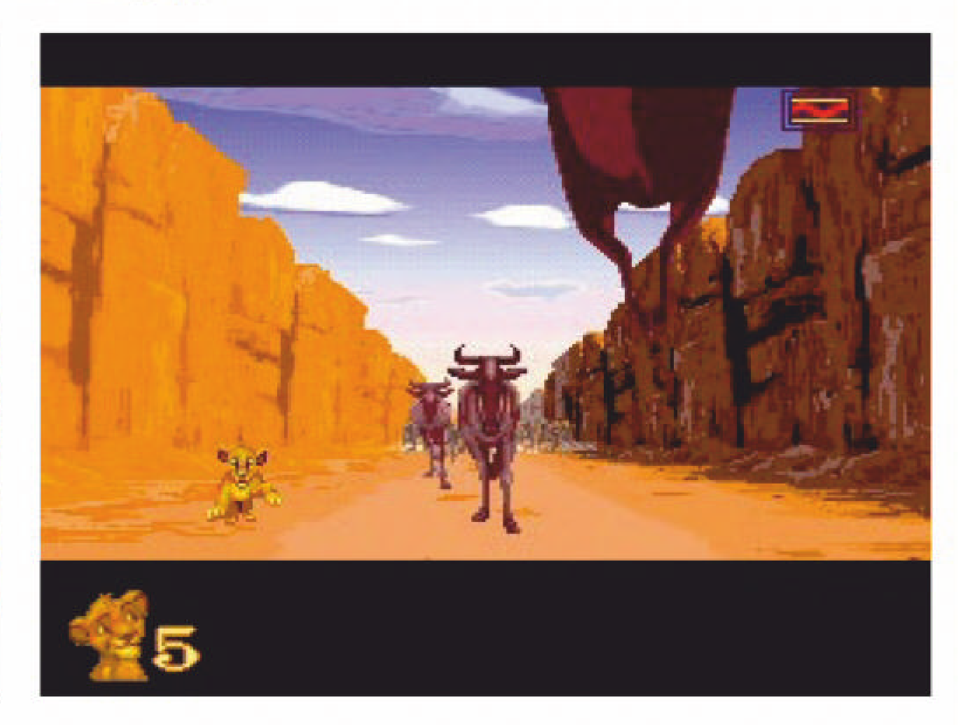


NADA MENOS que ocho páginas se llevó la review de *El Rey León* en el número de noviembre de 1994. Nuestra actual directora analizó las cuatro versiones disponibles en aquel momento: MD y SNES (ambas con 94 de nota global), Game Gear (86) y Master System (86). Sonia destacó de la versión de SNES su mayor detalle gráfico, aunque la de MD ofrecía, a cambio, un control más preciso de Simba. Las versiones para las consolas de 8 bits de Sega también enamoraron a la Teniente Ripley, que destacó del port de Master System la manera en la que adaptaba, dentro de sus limitaciones técnicas, lo mejor de su hermana mayor, así como los diferentes niveles de dificultad que ofrecía la versión de Game Gear para hacerla accesible a todo tipo de jugadores.



LA FASE DE LA ESTAMPIDA DE EL REY LEÓN SIGUE SIENDO UNA PROEZA TÉCNICA







BIZARRE CREATIONS

LA HISTORIA RECUERDA A LOS VALIENTES

Revolucionaron los juegos de conducción, pero acabarían desapareciendo en 2011 tras 30 años de trayectoria, dejando tras de sí obras absolutamente memorables.

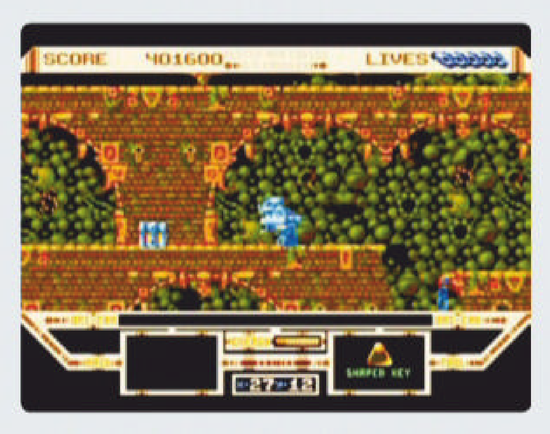
Es una historia que, por desgracia, nos resulta demasiado familiar: un estudio veterano es adquirido por uno de los gigantes del sector, que acaba poniendo a todos de patitas en la calle tras unos cuantos tropiezos comerciales. Activision adquirió en 2007 Bizarre Creations por una cifra mareante (más de 100 millones de dólares), para acabar cerrando el estudio cuatro años más tarde, tras firmar el mediocre *James Bond 007: Blood Stone*. Sin Bizarre Creations, no habríamos tenido la franquicia *Formula One* en PlayStation, ni los *Project Gotham Racing* de las plataformas Xbox ni el maravilloso *Geometry Wars*.

El desastre comercial que supuso *Blur* (convertido con el paso de los años en un título de culto para muchos) acabó sentenciando a un estudio que había nacido más de 30 años antes bajo otro nombre completamente distinto: Raising Hell Software. Tras debutar en 1988 con *Combat Crazy* para Commodore 64, el estudio fundado por Martin Chudley tuvo su primer gran éxito con el correoso *The Killing Game Show* para Amiga y Atari ST, rebautizado como *Fatal Rewind* por EA para su comercialización en Mega Drive. En 1994, adoptó un nuevo nombre, Bizarre Creations, por sugerencia de Sony y Psygnosis, para los que creó una auténtica maravilla llamada *Formula One*, a la que le seguiría en el año 2000 otro título legendario dentro de los anales de los juegos de conducción: *Metropolis Street Racer*. Aquel clásico de Dreamcast, con sus coches licenciados y su conducción elegante recompensada en forma de "kudos", acabaría siendo el germen de la longeva franquicia *Project Gotham Racing*. Pero en Bizarre no sólo eran expertos en el deporte del motor: antes de desaparecer, rindieron un precioso y vibrante homenaje a los matamarcianos clásicos con *Geometry Wars* e intentaron dar una vuelta de tuerca, incomprendida por muchos, al tan manido género del shooter con el valiente *The Club* (quién si no Sega habría podido dar luz verde a algo tan rompedor). Activision jamás llegó a sacar partido de su costosa inversión, y Bizarre Creations nos dijo adiós de la peor manera posible: con un juego que no estaba, ni de lejos, a la altura de su gran legado.

EL ÚLTIMO JUEGO DE BIZARRE CREATIONS FUE UN MEDIOCRE SHOOTER DE JAMES BOND

9 JUEGOS DE LO MÁS BIZARROS

"Bizarro", en castellano, significa "valiente". Y el estudio inglés hizo gala de ese adjetivo alumbrando títulos tan rompedores como éstos, antes de desaparecer a principios de esta década.



FATAL REWIND

1990 - 1991 AMIGA - ATARI ST - MD

Comercializado originalmente en ordenadores de 16 bits como *The Killing Game Show*, este mix de disparos y plataformas sorprendió a los usuarios de Mega Drive por su dificultad: había que ascender a toda pastilla para escapar de la inundación de cada nivel.



WIZ 'N' LIZ

1993 MEGA DRIVE - AMIGA

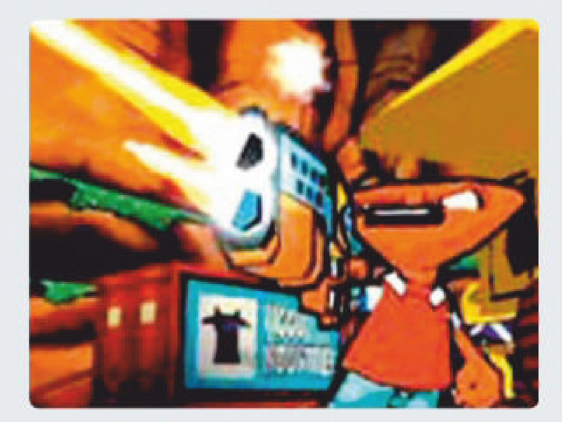
Con un tono más amable, este cartucho para uno o dos jugadores (a pantalla partida) nos ponía en el pellejo de una pareja de magos, que debían recoger a toda pastilla los conejos dispersos en cada nivel. Catalogarlo de frenético es quedarse muy corto.



FORMULA 1

1996 PLAYSTATION - PC

Los usuarios de PSOne se enamoraron hasta el tuétano de este espectacular simulador de Fórmula 1, convirtiéndolo en el juego más vendido en Europa en 1996. Sería el primero de una larga franquicia que acabaría recayendo en manos del Studio Liverpool de Sony.



FUR FIGHTERS

2000 DREAMCAST - PS2 - PC

Simpáticos animalitos masacrándose a tiros en un colorido shooter en tercera persona, producido por Acclaim. Su modo multijugador a pantalla partida y sus enormes niveles lo convirtieron en un pequeño título de culto, que acabaría dando el salto a PS2.



METROPOLIS STREET RACER

2000 DREAMCAST

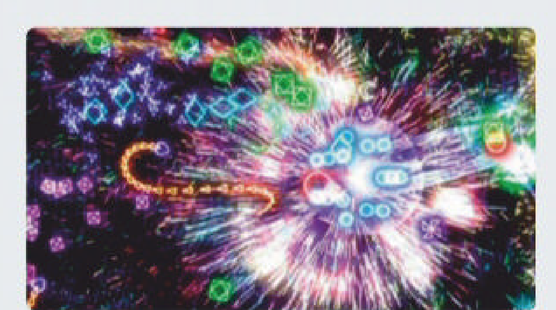
Una joya adelantada a su tiempo, en la que podíamos pilotar coches de lujo por las icónicas calles de Londres, Tokio y San Francisco. Su inolvidable sistema de "kudos" recompensaba la elegancia y la pericia al conducir.



PROJECT GOTHAM RACING

2001 XBOX

En Microsoft no eran tontos, y reclutaron a Bizarre Creations para crear el heredero espiritual de *Metropolis Street Racer*, en exclusiva para su flamante Xbox. Hasta recuperaron el sistema de "kudos". Firmaron tres secuelas.



GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

2005 XBOX 360 - PC

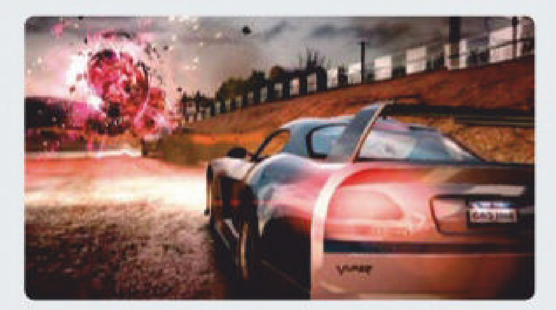
Este pirotécnico matamarcianos nació originalmente como un minijuego incluido en *Project Gotham Racing 2*, pero su popularidad lo hizo evolucionar hasta convertirse en un título independiente, que tendría tres secuelas.



THE CLUB

2008 PS3 - XBOX 360 - PC

Bizarre Creations pagó cara su audacia al proponer un shooter con alma de arcade de conducción. Había que superar cada "circuito" a toda pastilla, acumulando el mayor número de puntos. Un concepto genial que el público no supo apreciar en su momento.



BLUR

2010 PS3 - XBOX 360 - PC

Los ingleses firmaron su sentencia de muerte con este genial, pero infravalorado, arcade de conducción, que combinaba vehículos licenciados con una mecánica descaradamente arcade. Las ventas fueron tan desastrosas que Activision acabaría cerrando el estudio.

TELÉFONO ROJO



"Tras visitar el Museo del Videojuego de Ibi y pasarme unos días en la playa en compañía del señor Rafa Aznar (que le veo poco) ya tengo listas las maletas para tirar a la Gamescom. Este año, la feria me va dar muchas alegrías..."

Yen

Yen te responde

Partidarios del streaming

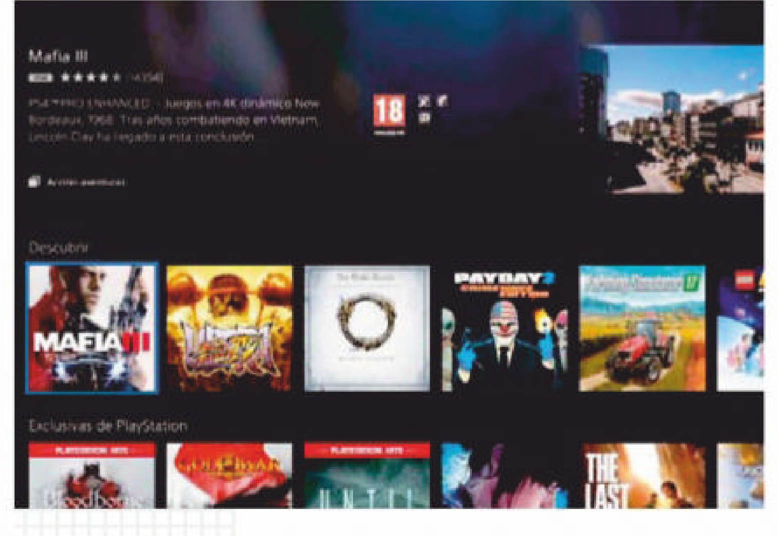
Hola, Yen. Soy un jugador de la vieja escuela, pero le estoy viendo el atractivo a esto del streaming y me surgen algunas dudas. A ver si me puedes ayudar.

■ Comprar juegos continuamente es muy caro y no siempre aciertas. Además, hay cosas que me apetece probar, pero que no estoy dispuesto a comprar. Teniendo esto en cuenta, estoy planteándome suscribirme a PS Now. ¿Qué opinas del servicio?

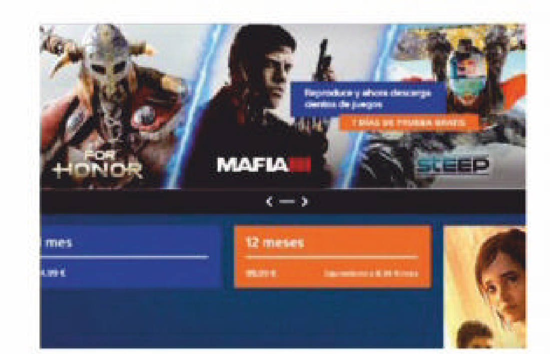
El streaming es una alternativa más: tiene sus limitaciones, pero siempre habrá jugadores a los que les compense. La ventaja de PS Now es que siempre vas a tener cosas a las que jugar, sin tener que comprarte nada si no te apetece. Y, si empiezas un juego y no te gusta... pues pasas a otro y ya está. Y no sólo juegos de PS4: tiene el atractivo de permitirte disfrutar de clásicos de PS3 y PS2. Eso sí, aunque los juegos de PS4 y PS2 pueden descargarse y jugarse sin conexión, los de PS3 sólo pueden jugarse en streaming. El precio de la suscripción, juegues lo que juegues, es de 100 euros al año, así que, a poco que lo uses, te saldrá rentable.

■■ ¿Crees que la cantidad y la calidad de los juegos disponibles merece la pena? ¿Empezarán a incluir las novedades desde su primer día?

Te recomiendo que eches un vistazo al catálogo de los juegos disponibles y lo valores tú mismo. Se van añadiendo nuevos juegos mes a mes. Hay más de 250 juegos de PS4, pero, si ya los has disfrutado o no te atraen, no tiene mucho sentido. Te adelanto que hay de todo y hay mucha calidad, aunque también juegos normalitos. Puedes disfrutar de indies de mucho postín, exclusivos de PS4, ediciones definitivas, juegos de lucha, shooters, aventuras, simuladores deportivos, RPG, pla-



■ **El catálogo de PS Now** tiene más de 600 juegos, de los cuales más de 250 son de PS4. Se echan en falta las últimas novedades, pero seguro que encuentras juegazos que dejaste pasar cuando salieron.



■ **Puedes suscribirte a PS Now** por 15 euros al mes o 100 euros al año. También dispones de siete días de prueba gratuita. Aprovéchala para descubrir si te convence.

? LA PREGUNTA DEL MES

¿Las nuevas consolas van a ofrecer lo mismo?

■ Hola, Yen. Leo mucho últimamente que las nuevas consolas de Sony y Microsoft van a ser un más de lo mismo. ¿Tú qué opinas?

Lo poco que se sabe de PS5 y Scarlett denota un importante aumento de la potencia técnica y de proceso de información, que va a permitir que se apliquen muchas mejoras a los juegos y que los desarrolladores puedan experimentar con nuevas formas de jugar. Las máquinas en sí son un más de lo mismo mejorado. Pero no son las máquinas las que hacen juegos diferentes y creativos. Si los desarrolladores aprovechan la mejora tecnológica para experimentar con nuevas formas de jugar, estaremos ante un avance a todos los niveles. Si se limitan a hacer secuelas más bonitas de lo que ya jugamos ahora, será un más de lo mismo. Sólo el tiempo podrá contestar a esta pregunta. Ojalá veamos un salto real.

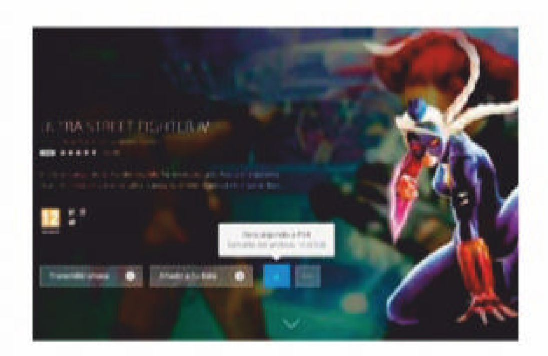
Alberto Aparicio



¡HABLA CON YEN!



Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en ***Vuestra opinión*** ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



taformas, títulos retro... Lo que no vas a encontrar son las últimas novedades, y eso es quizá lo más criticable del servicio, en contraste con lo que sucede, por ejemplo, con el Xbox Game Pass.

¿Qué tal funciona en PC? Me voy los fines de semana a una casa donde tengo ordenador y conexión a internet, y así me ahorro llevarme la consola de viaje.

Funciona perfectamente. Lo único es que, en el caso del PC, no es posible descargar los juegos: has de jugar siempre en streaming. Debes descargarte una aplicación, y no te vale con un ordenador del año de la polca. Necesitas, como mínimo, 2 GB de RAM y un procesador Intel Core i3 de 3,5 GHz o AMD A10 de 3,8 GHz o superior.

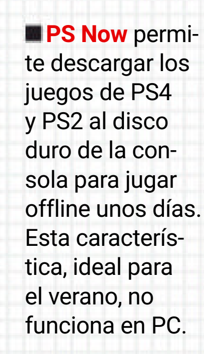
Sé que se puede jugar online, pero ¿es necesario tener PS Plus?

No necesitas PS Plus ni para acceder a PS Now ni para jugar online.

Por último, ¿es tan mala la calidad de imagen como dicen algunos? Gracias por todo y ya te contaré si me animo a suscribirme.

La resolución máxima a la que vas a jugar es 720p, lo que no está nada mal. Eso sí, si tienes un televisor 4K enorme, sí que te va a chirriar más, pero lo normal es que todos los juegos se disfruten bien. Todo depende de cómo de exigente seas. Si eres de los que quieren jugar siempre a tope de resolución y no se conforman con menos, el servicio no es para ti, porque no es como jugar con el blu-ray original. Si tienes todo esto en cuenta y al final te decides, seguro que no te decepciona. Y sí, por favor, cuéntame qué te ha parecido, porque tengo curiosidad.

Agustín Ferreiro



PS Now permite descargar los juegos de PS4 y PS2 al disco duro de la consola para jugar offline unos días. Esta característica, ideal para el verano, no funciona en PC.

Quantum Break es uno de los grandes exclusivos de Xbox One, y cosechó buenas críticas, aunque también algunas collejas. Es un juego peculiar, que merece la pena disfrutar.



VUESTRA OPINIÓN



Sobre Xbox One

Hola, Yen. Tu sección es una de las que más me gustan de la revista, así que me he animado a escribirte.

Acabo de adquirir la Xbox One S y me preguntaba si, aparte de *Gears of War, Halo, Forza* y todos los juegos importantes, habría algún otro imprescindible que me recomendases.

Hombre, con ese "todos los juegos importantes", ya lo has dicho tú todo... Vamos a ver si concretamos. Si descontamos los multiplataforma, creo que deberías probar *Ori and the Blind Forest*, un precioso plataformas 2D con toques de metroidvania, y *Sea of Thieves*, que ha ganado mucho contenido tras su última actualización y, si te atraen su temática de piratas y el multijugador masivo online, te puede hacer pasar muy buenos ratos. También me gustaría recomendarte Rare Replay, un recopilatorio que nos ofrece gran parte de la historia de Rare, con extras muy interesantes y juegos míticos como *Banjo-Kazooie* y *Conker's Bad Fur Day*. *Quatum Break*, de Remedy, es otro juego que, personalmente, me gusta mucho, en el que prima la narrativa, que se ve complementada por varios episodios de una serie de televisión, incluidos en el disco. El primer *Titanfall*, *State of Decay 2* (supervivencia cooperativa en un apo- »

Publicidad vs pensar

Joaquín Ramón

Leí con interés el reportaje sobre la inexistente relación entre crítica y ventas. Sergio Martín tiene razón, pero pasa por encima de lo que yo creo que es lo más importante. Es a lo que se refiere cuando dice que "la gente compra el juego que le interesa por la razón que sea". Esa razón es la que importa. Y es que casi nadie tiene criterio. Antes, sí había una relación directa entre crítica y ventas porque, al haber pocas fuentes de información, todos compraban lo mismo. Como ahora se dicen muchas cosas, cada uno se deja llevar por las que él ve. Pero, a fin de cuentas, se dejan llevar, para integrarse con los demás, porque el criterio propio siempre ha sido una ilusión y la calidad que tenga el producto es una variante ínfima. Resumiendo, antes, pegaba Game Boy porque la tenían los demás. Y, ahora, pega *Fortnite* o que todo el mundo tenga el móvil como segunda piel. La solución sería enseñar a pensar a los niños, en vez de comprarles "lo que más se lleva".

YEN

Es verdad que hay muchas modas pasajeras, pero, cuando algo triunfa, es porque gusta. Es posible que el primer acercamiento haya sido un anuncio, un artículo o un tuit, pero, a la larga, lo que funciona es lo que conecta con la gente. Según tu razonamiento, lo que "pega" no tiene calidad... Estás confundiendo las cosas y te has ido al extremo contrario. Pero sí, tenemos que pensar más...

EL JUEGO EN STREAMING ES UNA ALTERNATIVA MÁS: TIENE SUS LIMITACIONES, PERO SIEMPRE HABRÁ JUGADORES A LOS QUE LES COMPENSE

VUESTRA OPINIÓN



Juegos indies en la next gen

Miyamoto Musashi
Estimado Yen, espero que tu verano vaya muy bien. Por anteriores correos, sabes de mi debilidad por los juegos indies, que creo que aportan la originalidad que falta en los triple A y conservan la maravillosa estética pixel art y la insuperable jugabilidad 2D. Me permito recomendar este mes *Blazing Chrome*, el divertidísimo sucesor espiritual de *Contra*, y *Baba is You*, uno de los juegos más originales que he visto en más de 30 años de jugón. Como despedida, una reflexión: que ni las compañías ni los usuarios vean las nuevas consolas que están por venir sólo enfocadas a grandes proyectos, sino que piensen en las maravillas pixel art modernas que se podrán hacer con esa potente tecnología. ¡¡¡Yo ya me estoy frotando las manos!!!

YEN
Yo también tengo debilidad por los desarrollos indies, por lo que dices: aportan esa frescura y esa chispa de originalidad que se echa en falta en los grandes desarrollos. Pero yo no me quedo sólo con el pixel art 2D. Se hacen grandísimos desarrollos independientes con todo tipo de estéticas y merece la pena probarlos. Respecto a las nuevas consolas... Bueno, realmente nos están vendiendo tecnología punta y espero que no se queden sólo en juegos 2D de estética retro. Lo que yo les pediría son desarrollos que aprovechen esa tecnología, pero que nos ofrezcan experiencias de juego innovadoras, para no tener la sensación de estar jugando siempre a lo mismo, pero más bonito.

» calipsis zombi), *Sunset Overdrive* (acción alocada y fluidísima en un mundo abierto) o *Crackdown 3* (acción y destrucción en un mundo abierto) son excelentes opciones. Y, luego, tienes todos los multiplataforma, claro.

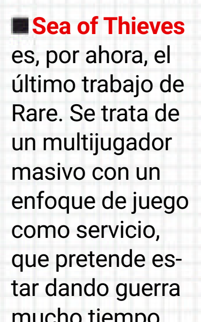
Y, por último, estaba pensando en, para cuando salga, comprar el nuevo Battletoads, pero no estoy seguro de si será como los anteriores. ¡Muchas gracias y un saludo!

El juego se anunció en el E3 de 2018, pero no ha mostrado jugabilidad hasta la feria de este año. Sigue sin fecha de lanzamiento, pero, por lo que se ha visto, nos vamos a enfrentar al mismo estilo de juego, con los tres sapos repartiendo mamporros en escenarios de desarrollo lateral y con cooperativo. Más clásico no puede ser... Eso sí, tendrá un apartado técnico moderno.

Classic RRD



Battletoads es el esperado regreso de uno de los beat'em ups más recordados de los 90. El desarrollo mantendrá el estilo tradicional, con cooperativo.





Sea of Thieves es, por ahora, el último trabajo de Rare. Se trata de un multijugador masivo con un enfoque de juego como servicio, que pretende estar dando guerra mucho tiempo.

Preguntas desde el encierro

Hola, Yen. Soy brasileño y tengo veintiséis años. Actualmente, estoy en prisión en España. Aquí no tengo amigos ni familia y me gusta leer Hobby Consolas. Te voy a hacer unas preguntitas.

¿Cuál es la consola "internacional"? Hasta donde sé, los juegos de unos países no funcionan en las consolas de otros, al menos, en la generación pasada. ¿Sigue siendo así? No quiero tener problemas con los juegos que compre en Brasil...

Vaya, lamento la situación en la que estás, pero es una condena corta, así que pórtate bien y pronto podrás volver a tu país con la lección aprendida. Y con la consola que quieras. A lo que tú te refieres es al bloqueo regional, y eso ya no se estila. Ni PS4, ni One ni Switch tienen bloqueo regional. Eso sí, el contenido descargable, expansiones o DLC, tiene que descargarse desde la tienda correspondiente al código regional del juego, o no funcionará. Además, los idiomas de textos y voces pueden ser distintos. Vamos, que es más importante dónde compres los juegos que dónde compres la consola.

¿Qué pasa con Rare? ¿En qué anda, tras la muerte de Kinect, la desarrolladora de fantásticos juegos como *Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 o Diddy Kong Racing*? Ojalá volviera a Nintendo...

Te olvidas del que, probablemente, sea el juego más importante e influyente de Rare: *GoldenEye*. Desde que los hermanos Stamper abandonaron la compañía en 2007, no es lo que era... Tras dejar de trabajar en Kinect, Rare lanzó en 2018 *Sea of Thieves*, un juego para Xbox One planteado para tener un larguísimo recorrido y que ha recibido, hace un par de meses, una enorme actualización. Los juegos como servicio pueden tener al estudio responsable muy entretenido durante mucho tiempo, si la cosa funciona, y parece que surcar los siete mares en un bajel pirata es el futuro próximo de Rare. Sobre lo del volver a Nintendo... Cuando Microsoft compró el 51% de las acciones, Nintendo vendió su parte de la compañía... Mucho tendrían que cambiar las cosas para que Rare volviera a ser una second party de Nintendo. Y eso que parecen tener buenas relaciones, como demuestra la incorporación de Banjo y Kazooie al plantel de *Super Smash Bros Ultimate* vía DLC.

Daniel Rodrigues

RARE ESTUVO VINCULADA A NINTENDO EN SUS ORÍGENES, PERO MICROSOFT LA ADQUIRIÓ Y SU FUTURO PRÓXIMO ES SEA OF THIEVES

Fútbol y estrategia para Nintendo 3DS

¡Hola, Yen! Voy a ser rápido.

■ ¿Me podrías decir si va a salir en España *Inazuma Eleven Go Galaxy* para Nintendo 3DS y para cuándo estaría a la venta? Gracias.

Y tanto que has sido rápido. A ver yo. Pues llevamos esperando desde que se lanzó en Japón en diciembre de 2013. Nunca ha habido fecha para un lanzamiento mundial y, sinceramente, a estas alturas de la película, lo veo complicado. Se espera que este año o a principios de 2020 se lance *Inazuma Eleven Ares*, la primera entrega de la saga para Switch. No sé si el lanzamiento de *Go Galaxy* en 3DS sería beneficioso o contraproducente, pero seguro que los usuarios de la portátil lo recibirían con los brazos abierto, ahora que Switch Lite ha puesto un clavo más en el ataúd de 3DS.

Miguel



■ **Inazuma Eleven Go Galaxy** no ha salido de Japón y, a estas alturas, no creo que llegue a hacerlo. A ver si hay suerte, y me llevan la contraria.

Sobre la inferioridad técnica de Switch

Hola, Yen. Llevo tiempo leyendo en la revista que las versiones para Switch de los juegos multiplataforma suelen salir, como norma, más tarde que las de las otras consolas.

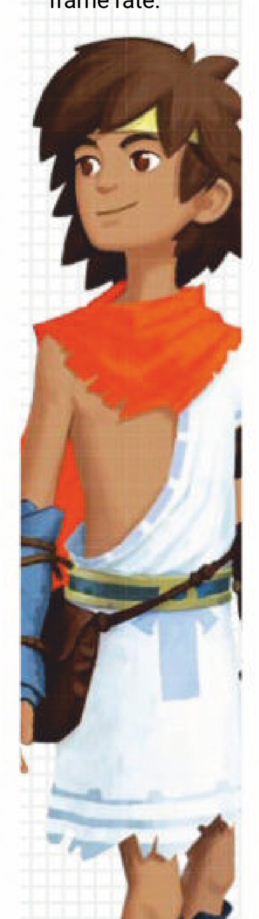
■ Me gustaría saber a qué es debido que salgan más tarde en Switch.

Normalmente, los desarrollos se inician en PC y se trabaja más o menos en paralelo con las versiones para PS4 y Xbox One. Sin embargo, es necesario optimizar estos desarrollos para Switch, lo que suele llevar más tiempo. Además, no es extraño que el port se le encargue a un estudio distinto al que ha realizado la versión "principal".

■■ Por otra parte, casi siempre que leo un análisis vuestro de uno de estos juegos, decís que la versión de Switch es inferior técnicamente, y sólo he visto explicado ese argumento una vez, hablando de tirones al jugar. Me gustaría saber también a qué tipo de inferioridad os referís en concreto las demás veces, y si ésta afecta de algún modo a la jugabilidad, sobre todo porque, cuando he leído eso, he comparado las imágenes de las diferentes versiones y no se aprecian diferencias gráficas.

En muchos casos, se aprecia menor resolución en las texturas, incluso la desaparición de algunas de ellas. También es frecuente que haya una menor nitidez en la imagen. Esto no ocurre siempre: sólo en los desarrollos más ambiciosos o en juegos que, sin tener una gran carga gráfica, no se han optimizado correctamente. Normalmente, estos "recortes" no afectan a la jugabilidad y sólo los notas cuando juegas a las dos versiones. También suelen ser más notorios en modo TV que en portátil. La pequeña pantalla de Switch hace que todo luzca mucho mejor (aunque, a veces, el tamaño de los textos consigue que a los que tenemos una edad nos cueste leerlos). Cuando estos problemas afectan a la jugabilidad, por ejemplo, cuando hay tirones o ralentizaciones, es cuando solemos avisar. Switch es técnicamente menos potente que Xbox One y PS4, y se nota en este tipo de cosas. Para compensarlo, la consola de Nintendo ofrece otro tipo de posibilidades que son imposibles para PS4 y Xbox One, como su portabilidad o esa facilidad que ofrece a la hora de disfrutar del multijugador, con sus Joy-Con o su conexión local entre consolas... Es un buen ejemplo de que no siempre se puede tener todo. Cada uno tiene que elegir lo que mejor se adapta a sus gustos y a sus necesidades.

Joaquín



■ **RiME** es un ejemplo de juego mal optimizado para Switch. Al compararlo con PS4, se notaban falta de elementos (plantas, rocas...), colores más planos... y bajadas del frame rate.

VUESTRA OPINIÓN

Cosas que no están bien

Richard Fuentes

Hola, Yen. Tengo 40 tacos y os leo desde el número 1. Incluso en algún que otro período en el que me desconecté de los videojuegos, seguí comprando la revista. Esto me da mucha perspectiva de cómo han cambiado las cosas, empezando por vosotros. Antes, erais más graciosetes. Os tomabais las cosas menos en serio. Era divertido leeros. Ahora, sois más formales y más fiables. Y también me gusta leer la revista. Las cosas evolucionan y cambian, y me parece bien. En los videojuegos, hemos evolucionado mucho y, aunque, en general, todo ha sido para bien, pienso que hay algo en lo que los jugadores hemos sido demasiado conformistas y no hemos protestado lo suficiente: los juegos rotos. Acepto los DLC (aunque algunos sean una estafa), trago con lo de instalar los juegos (aunque se te quitan las ganas de jugar cuando coincide con actualizaciones), pero comprar un juego y que no funcione si no te bajas un parche me parece una tomadura de pelo. En lugar de usar esta opción por si sale algo mal, como una red de seguridad, las compañías ya entienden como normal poner a la venta un juego que no está terminado... Ese disco que compramos no es nada. Yo puedo poner un cartucho de N64 y jugar, un CD de PlayStation y jugar. Dentro de quince años, dudo que pueda jugar con los blu-ray de PS4 que me he comprado a 60 pavos de media. Sería más honesto dejar de sacar juegos en físico si no pretenden sacarlos completos.





Saludando al sol en Switch

Hola, Yen. Hacía ya tiempo que no te escribía. Tengo unas cuantas dudas con Switch, ya que voy a saltar a esa consola y dejar un poco de lado PS4, porque me llama la atención jugar en cualquier parte a sagas que me gustan.

■ ¿Hay noticias sobre la llegada de *Dark Souls Trilogy* a Switch?
Me parece muy mal que me dejes abandonado. ¡¡Escríbeme más!! Al grano. En enero de este año, Bandai Namco confirmó que la trilogía iba a llegar a Europa para PS4 y Xbox One, y salió a la venta en marzo. Nunca dijo nada de Switch y, teniendo en cuenta que habría que hacer conversiones del segundo y el tercero a propósito (sólo se lanzó en Switch la remasterización del primero), lo veo muy improbable.

■■ ¿Hay alguna diferencia que no permita disfrutar de una buena experiencia con la Switch Lite (rendimiento, batería, etc.)?
No. La consola en sí es la misma, así que el rendimiento es igual. Respecto a la batería, se supone que la de la Lite dura más. Eso sí, tienes que valorar sus limitaciones, como que no la puedas conectar al televisor y la pérdida de algunas de las funciones incluidas en los Joy-Con, como la cámara infrarroja o la vibración HD. Si tu intención no es usar Switch como portátil, sino como consola para todo, creo que te merece la pena la versión estándar.

■■■ Llevo ya tiempo con el ojo puesto en *Mortal Kombat 11* y *Hollow Knight* para Switch, pero hay otro juego llamado *Agony* que sí está para PS4 y One. Vi que está confirmado para Switch y sigue sin haber noticias. ¿Sabes qué ocurre con el port?
No tengo ni idea, para qué te voy a engañar... Este survival horror se lanzó a finales de mayo de 2018 y se anunció su salida en Switch para antes de finales de ese año. Nos acercamos al final de 2019 y seguimos sin noticias... Teniendo en cuenta las malas críticas recibidas, no creo que a Madmind Studio le queden ganas de hacer el port.

Miguel Gudiño

■ **La remasterización para Switch** de *Dark Souls* es más similar a la versión de PS3-360 que a la de PS4-One. Hacer un port de este calibre para Switch no es sencillo, y sería raro que adaptaran las otras dos entregas para lanzar la trilogía en la híbrida.

El problema del joystick del Joy-Con

Hola, Yen. Tengo una Switch desde el "segundo lanzamiento", es decir, desde verano de 2017. Tengo tres pares de Joy-Con, y cinco de los mandos me dan problemas con el joystick. En algunos juegos, los voy capeando, pero es insufrible.

■ ¿Hay alguna solución más allá de mandarlo al servicio técnico? ¿Crees que es normal que unos chismes que cuestan 80 € se estropeen así? Yo soy muy cuidadoso con ellos. Entiendo que los Joy-Con que usa mi hijo de once años sufran, pero te aseguro que los míos están entre algodones...
Pues fíjate si es "normal" que, en Estados Unidos, le han dado nombre a este problema: "Joy-Con Drift". De hecho, ante la amenaza de una demanda colectiva, Nintendo América se ha ofrecido a arreglar los Joy-Con gratuitamente. De momento, no hay una posición oficial para Europa. Pero, yendo al sentido de tu pregunta, no, no es normal que un producto de alta tecnología como los Joy-Con falle de esta manera tan tonta. En la mayoría de los casos, se puede solucionar con un poco de maña: limpiando bajo la gomita que une la palanca al mando. La levantas ligeramente, con un destornillador finito, por ejemplo, y pasas un bastoncillo húmedo. A mí me ha funcionado. Si ya no están en garantía, y tú no te atreves, busca un servicio de reparación, pide presupuesto previo y, si te convence, repáralos. Yo espero que Nintendo haya tomado nota y que los Joy-Con que se vendan de aquí en adelante corrijan este defecto.

Max Linares

■ **Si eres mañoso,** puedes intentar reparar los Joy-Con tú mismo. Se venden numerosos kits que incluyen piezas y herramientas, desde los 10 €. Normalmente, con una limpieza es suficiente.



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ A ver si puedes decirle a tu compi Quesada, por si a lo mejor pasa las vacaciones en Don Benito, que está invitado a las Fiestas Patronales de Santiago y Santa Ana en Villanueva de la Serena. ¡Que venga y pregunte por el consolega Cerebro de la Bestia, que ya le indicarán!
Yen: Como Quesada acaba de ser papá, se va a tomar una vacaciones de tranqui. Yo sí que me pasé por esas fiestas a finales de julio, pero, como (por mucho que digas) no sabes quién soy, te lo perdiste...



■ Sé que tienes que ser un redactor de la revista, porque nadie contrata a una persona sólo para contestar preguntas. Confiesa.
Yen: Uy, qué antiguo eres. ¿No has oído hablar de los "freelance"? Yo no tengo contrato al uso, de los de 40 horas semanales: sólo me pagan por contestar preguntas. Y no, no voy a confesar cuánto me pagan...

■ Hola, ¿qué piensan ustedes? Para tener amistad con alguien, ¿debe tener una consola de última generación o, si no, no vale la pena?
Yen: Yo sólo soy amigo de los que ven Big Bang Theory, usan chalecos rojos y tienen una Neo Geo. Vamos, que estoy más solo que la una...

■ Hola, ¿tenéis a la venta una trampa de luz de *Skylanders*?
Yen: Hace años, esto me pasaba mucho... ¿Tendré cara de dependiente? A ver, que somos un medio de comunicación, no una tienda...

■ Oye, Yen, si al final es cierto que el streaming gana la batalla a las consolas... ¿Cómo pasará a llamarse la revista?... ¿Hobby streaming?
Yen: Sin comentarios.

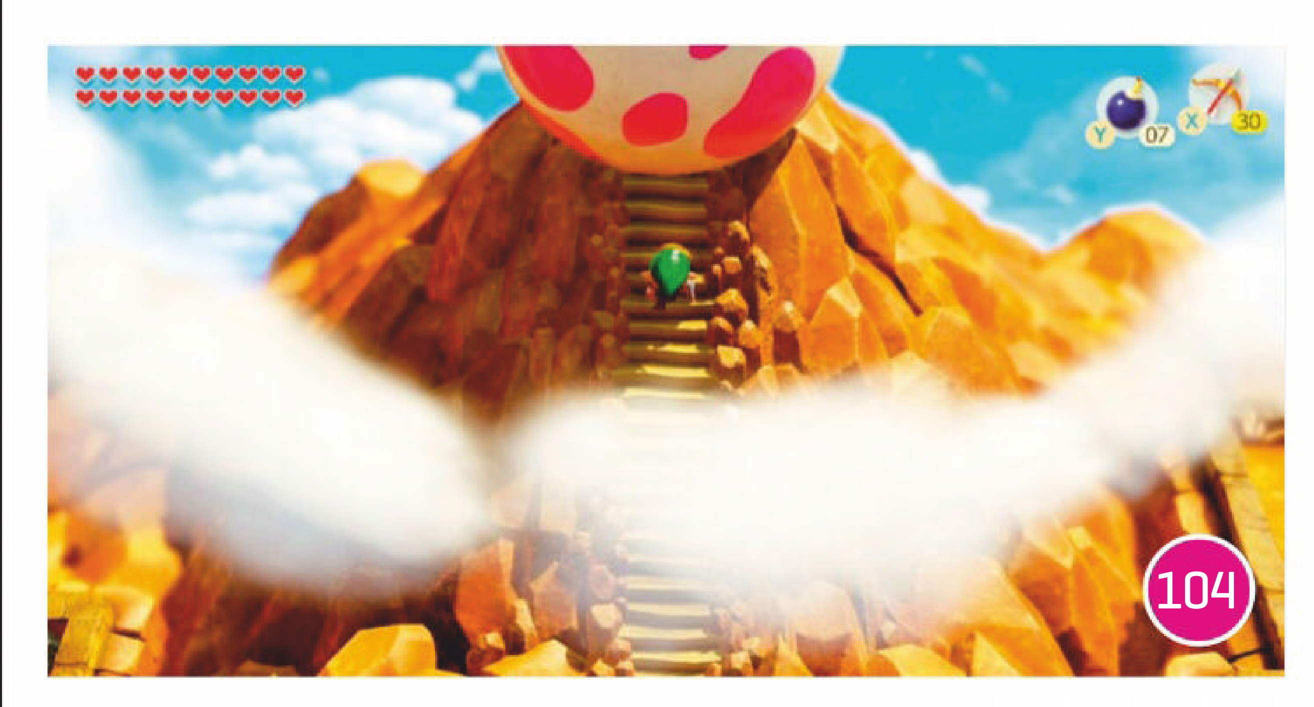
AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

100

FIFA 20

Ni Sancho, ni Van Dijk ni Vinícius: los futbolistas con más talento en la cancha van a ser los usuarios de PS4, One y PC



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

En las nubes: así nos sentiremos con el remake de la entrega monocroma de *Zelda* que vio la luz en Game Boy en 1993

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



VOLTA TRAERÁ DE VUELTA EL ESPÍRITU DE FIFA STREET Y TAMBIÉN EL DEL FÚTBOL SALA DE FIFA 97 Y FIFA 98



El Real Madrid tendrá un gran peso en la promoción de *FIFA 20*, pues, si Hazard es la portada de la edición estándar, Zidane lo es de la edición Ultimate. Además, Vinícius es una de las caras del modo FUT.

27 DE SEPTIEMBRE | EA SPORTS VANCOUVER | DEPORTIVO

FIFA 20

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



EL CAMPEÓN SE REFUERZA EN EL CAMPO... Y EN LA CIUDAD

El fútbol nunca pasa de moda. Basta con fijarse en que *FIFA* es la saga más vendida de esta generación (gracias a su periodicidad anual) y en el dinero que mueven sus micropagos, ligados a FUT.

Mientras otros géneros se han visto heridos de bala por *Fortnite*, sobre todo el de los shooters multijugador, el futbolístico se ha mantenido en pie. Electronic Arts es consciente de la gallina de los huevos de oro que es *FIFA* y, por eso, no ha dejado de hacer fichajes año tras año: Frostbite, El Camino, la Champions League... Aunque la generación está casi agotada (imaginamos que *FIFA 21* será ya intergeneracional y presentará sus mayores cambios en su previsible versión para PS5 y Project Scarlett), ha decidido tirar la casa por la ventana con *FIFA 20*, que incluirá el que seguramente sea el fichaje más talentoso de las últimas temporadas: Volta Football. Este modo callejero supondrá recuperar sendos espíritus muy queridos por los fans y, sin embargo, caídos en el olvido desde hace muchos años. Por un lado, el de *FIFA Street*, con sus filigranas y su desenfado; por otro lado, el de *FIFA 97* y *FIFA 98*, que todos recordamos por su mítico fútbol sala. Pero vayamos partido a partido, cual Cholo Simeone.

Nuevas vertientes tácticas

Los partidos de once contra once seguirán siendo el núcleo de la experiencia. Se mantendrá la jugabilidad de los últimos años, pero se han aplicado algunos cambios de peso. El más evidente es el de los lanzamientos de falta y los penaltis, cuya gestión será más delicada y más ajustada. Así, será posible colocar el balón con mayor precisión y darle más efectos, pero también será más fácil enviarlo al tercer anfiteatro si no dominamos el sistema y tomamos riesgos. Ya con el esférico en movimiento, se han hecho múltiples ajustes, que afectarán a las probabilidades de marcar, el realismo y la espectacularidad de los unos contra uno, el posicionamiento de los jugadores sobre el césped, la física del balón (botes sobre el césped, tipos de efectos, etc.)... Habrá, incluso, nuevos comandos, como uno para colocarse la pelota justo antes de chutar, o nuevas animaciones para los controles.

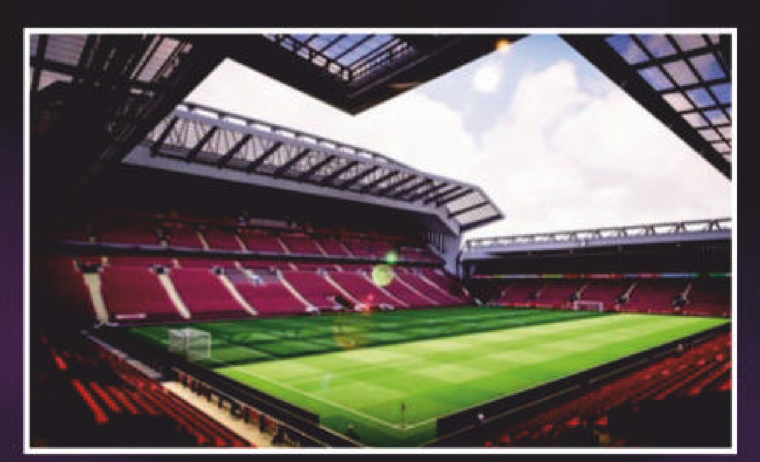
Licencias del "planeta fútbol"

Como siempre, el volumen de licencias será descomunal, con todas las ligas importantes del mundo incluidas, muchas de ellas en exclusiva, como la española, la inglesa y la alemana, amén de la Champions League. Eso sí, habrá una rareza inusual en la saga: la Juventus aparecerá con un nombre (Piamonte Calcio) y una equipación falsos, al haberse quedado *eFootball PES 2020* con su exclusividad.

En cuanto a los modos, se ha perdido El Camino, cuya historia ya quedó cerrada la temporada pasada, lo cual es una lástima. Lo bueno es que los modos habituales presentarán unas cuantas novedades. En Ultima- »

La personalización será muy amplia en Volta Football, un modo en el que, a priori, no habrá micropagos: todo se comprará con una moneda propia, que se obtendrá jugando.

EL MODO FUT INCLUIRÁ UN SISTEMA DE PROGRESIÓN EN PLAN JUEGO COMO SERVICIO



El Liverpool ganó la última Champions (torneo que EA tiene en exclusiva) y, por eso, Van Dijk será la portada de la edición especial.



La inglesa es la liga más mediática, y Reino Unido es donde más vende *FIFA*, así que no es de extrañar que sea la liga más cuidada.

te Team, se ha añadido un sistema de progresión con experiencia y objetivos periódicos para fomentar que se juegue durante todo el año, en plan juego como servicio. Además, se ha ampliado la personalización y se ha hecho más accesible y social, con opciones como la de poder disputar partidos amistosos. En el modo Carrera, habrá algunos elementos rescatados de El Camino, como ruedas de prensa interactivas o un nuevo sistema de conversaciones con los futbolistas.

Además, habrá nuevos tipos de partidos especiales. Por ejemplo, en Rey de la Colina, habrá que mantener el balón en una zona del campo, para hacer subir un marcador, salir escopeteados hacia la portería y, con ello, marcar un gol que valga por tres. También estará Balón misterioso, que modificará la velocidad o la capacidad de regate de quien lleve el cuero.

Espectáculo en la cancha

Ahora bien, lo mejor de *FIFA 20* será Volta Football, un modo callejero con equipos de tres, cuatro o cinco jugadores. El manejo será similar al de los partidos de once contra once, así que no esperéis un arcade con elementos "irreales" como los de *FIFA Street*. Aun así, resultará más fácil hacer filigranas y habrá condicionantes como muros (con los que podremos hacer paredes), porterías pequeñas (al no haber arqueros, los tiros serán más manuales), vaciles (como agacharse para empujar el balón con la cabeza) o ausencia casi total de faltas y cansancio. Habrá un modo Historia asociado a Volta, y EA asegura que tendrá contenido suficiente para muchos meses, sobre todo en materia de personalización (se podrán elegir el sexo, los rasgos físicos y la ropa). Eso sí, hay que recordar que este modo no estará en la versión de Switch, que será una mera actualización de plantillas.

PRIMERA IMPRESIÓN

Volta es a *FIFA* lo que Hazard al Real Madrid: una inyección de ilusión que justificará el precio de una entrada.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB CDP98
«Cada año leo lo de 'mejores físicas para el balón'. ¿Hasta qué punto se puede mejorar una pelota virtual?»

@CarraFifa
«No sé si es cosa mía, pero parece que han mejorado bastante la textura de la piel en FIFA 20.»

@dhandcplay
«Eden Hazard y Virgil Van Dijk, nuevas portadas de FIFA 20. Oficialmente, empezamos la era post Messi y Cristiano Ronaldo [si bien Marco Reus ya lo fue en el impasse de FIFA 17].»



Habrá pequeñas mejoras jugables en todos los frentes, por ejemplo a la hora de pisar el balón de costado y salir en velocidad.

El lanzamiento de las faltas se ha renovado por completo. Así, habrá que apuntar con una frágil retícula, ajustar la potencia del tiro y, con el joystick derecho, darle al balón el efecto deseado.







Las canchas de Volta se ambientarán en diecisiete ciudades, con distintos tamaños y "decoraciones". Ésta es la de Miami.

LAS CLAVES

1 **VOLTA FOOTBALL.** Los partidos callejeros al estilo de *FIFA Street* serán la principal novedad de esta entrega. A cambio, se cae el modo El Camino.

2 **ULTIMATE TEAM.** Se actualizará durante todo el año con nuevo contenido y mayores dosis de personalización del club, el estadio, el balón...

3 **RETOQUES.** El control será el habitual, pero incluirá mejoras en la física de la pelota, el ritmo de los unos contra uno, los disparos a puerta...



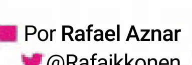
El mayor encanto (y fuente de desesperación) de FUT seguirá siendo conseguir a los iconos, como Pirlo, Koeman, Drogba...



Recuperar la espada de la orilla del mar será lo primero que tengamos que hacer en este remake de uno de los mejores juegos de la mítica Game Boy.

20 DE SEPTIEMBRE · GREZZO (NINTENDO) · AVENTURA

The Legend of Zelda Link's Awakening




Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

CUANDO DESPERTÓ, EL PEZ VIENTO TODAVÍA ESTABA ALLÍ

L*ink's Awakening* es quizá el *Zelda* más meritorio de la historia, pues hizo de la necesidad virtud para ofrecer un enfoque que era único en Game Boy en 1993... y lo sigue siendo en Switch en 2019.

Curiosamente, el primer *Zelda* portátil volverá por sus fueros el mismo día que se estrena Switch Lite, la versión exclusivamente portátil de la última consola de Nintendo. Y lo hará con un remake que conservará el particular desarrollo del original, pero sustituyendo la escenografía monocroma y plana por otra colorida y con cuerpo tridimensional que equivaldrá a ver una maqueta con vida propia.

Tras sufrir un naufragio, Link deberá encontrar la forma de salir de Isla Koholint, un peculiar paraje donde habitan incluso criaturas del Reino Champiñón, como Chomp Cadenas o Goomba. Para ello, deberá encontrar ocho instrumentos de sirenas con los que despertar al llamado Pez Viento, oculto en el mítico huevo moteado de rosa que todos tan bien conocemos.

Un vínculo hacia el presente

Frente a *Breath of the Wild*, que marcó una revolución de mundo abierto, *Link's Awakening* supondrá volver a un desarrollo clásico, en el que destacarán las mazmorras, los puzles y los jefes, que requerirán usar los objetos adecuados: la pluma, las bombas, la pala... De hecho, la principal novedad será la posibilidad de crear mazmorras propias y compartirlas con otros. Aunque habrá pequeños cambios jugables, sobre todo en términos de usabilidad, prácticamente todo el contenido del original estará presente, pues se han mantenido la perspectiva elevada y el sistema de combate. Por supuesto, no faltarán las secciones ocasionales en 2D o los minijuegos, como el del gancho o el de la pesca.

Pero, si hay algo que dé valor a esta puesta al día, es su maravillosa estética. Será como asomarse a un mundo en miniatura, habitado por personajes adorables y plagado de detalles, con el broche de una música que no tendrá ya el límite de una consola de 8 bits.

PRIMERA IMPRESIÓN

Veintiséis años después, volveremos a disfrutar de un *Zelda* único con una estética que lo hará aún más único.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Frafrado
"Yo, que soy de aquella época de la Game Boy tocha y que no lo caté... Vaya pedazo de oportunidad."

¡GAMER ENFURECIDO!
"Hasta yo, que no soy un gran fan de The Legend of Zelda, admito que el remake de Link's Awakening es lo más cuco que he visto."

salchi goichi
"Terminé Link's Awakening y soy muy feliz. El crossover entre Zelda y Twin Peaks funciona a la perfección, aunque lamento el secreto con el que suceden varias misiones secundarias. El original es legendario; el remake puede ser mejor."



LAS CLAVES

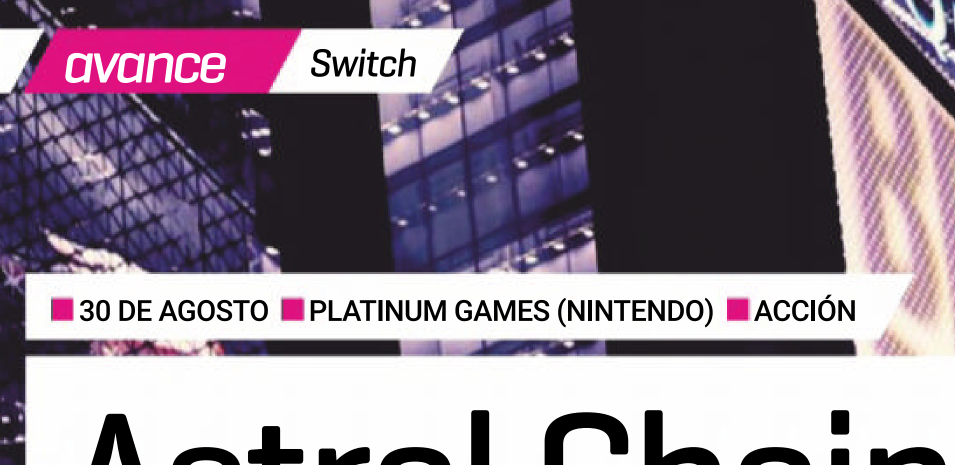
1 **A LO GAME BOY.** El desarrollo de la aventura será casi idéntico al de Game Boy, con sus mismos escenarios, sus alocados cameos, sus secciones en 2D, sus minijuegos...

2 **MAQUETA.** El apartado gráfico simula ser una bella maqueta, algo que Nintendo ya probó en Switch con *Yoshi's Crafted World* y que es toda una garantía de plasticidad.

3 **CREACIÓN.** Habrá un editor de mazmorras que permitirá hacer multitud de combinaciones con las salas visitadas a lo largo del juego, para luego compartirlas con nuestros amigos y retarlos.

Dampé, el célebre sepulturero del cementerio de la Kakariko de *Ocarina of Time*, ha cogido su pala y ha emigrado a Isla Koholint para apadrinar el editor de mazmorras.

SU MARAVILLOSA ESTÉTICA SERÁ COMO ASOMARSE A UN ADORABLE Y DETALLADO MUNDO EN MINIATURA



■ 30 DE AGOSTO ■ PLATINUM GAMES (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Astral Chain

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

PLATINUM eNvíA A TodAs sUs LegIoNes

Una vez más, Platinum Games y Nintendo han juntado sus fuerzas para desarrollar un juego de acción atrevido que se escape de los convencionalismos.

Desde sus mismos orígenes hace ya una década, Wii y Wii U disfrutaron de juegazos como *MadWorld*, *The Wonderful 101* y *Bayonetta 2*, y ya era hora de que, ports al margen, el estudio debutara en Switch. Para ello, se ha optado por una nueva IP que toma ideas de muchas de sus juegos previos (incluidos *Vanquish* y *Metal Gear Rising: Revengeance*) y les da varias vueltas de tuerca. El estudio tiene una gran reputación, pero su trayectoria no ha estado exenta de traspiés; sin embargo, esta vez, no hay nada que temer, pues buena parte del equipo de desarrollo viene de hacer *NieR Automata* (como el director Takahisa Taura, que se estrena en dicho cargo, tras ejercer como jefe de diseño en el aclamado juego de Yoko Taro) y el proyecto lo ha supervisado el mismísimo Hideki Kamiya. Mientras *Bayonetta 3* y *Babylon's Fall* siguen en paradero desconocido, nos vamos a enterar de lo que vale un peine con *Astral Chain*.

Platinum cambia de cadena

El juego se ambientará en un futuro cercano en el que el planeta ha sido invadido por unas bestias alienígenas llamadas quimeras, tras la aparición de diversos portales que conectan con una dimensión conocida como "plano astral". Nosotros encarnaremos a un policía novato llamado Akira Howard, que irá acompañado por su hermana melliza (o a la inversa, ya que podremos elegir el sexo del protagonista, lo cual condicionará el del otro). En ese sentido, el argumento será muy "familiar", pues su padre también formará parte de la unidad especial Neuron, encargada de combatir la amenaza.

El desarrollo estará muy enfocado a la acción, aunque también habrá secciones de investigación, plataformeo y puzles. En todas ellas, serán protagonistas las legiones, unos seres cibernéticos que estarán atados a nuestro personaje a través de una cadena. Así, los combates se apoyarán en un sistema sinérgico: nosotros manejaremos al humano y podremos dar órdenes a la legión, pero, pulsando el botón L, podremos tomar también control de ella (igualmente, podrá hacerlo un segundo jugador), lo que se traducirá en infinidad de estrategias, como atar a un enemigo con la cadena o sorprenderlo por la espalda. Los combos recordarán a los de *Bayonetta* y *Vanquish*, pues habrá una suerte de tiempo brujo si esquivamos en el momento justo, y uno de los cinco tipos de legión estará especializado en lanzar proyectiles a distancia. Además, habrá secciones que alterarán el ritmo, como una a lomos de una moto.

Visualmente, se ha apostado por una mezcla de realismo y anime, ligada a una atmósfera de neón. No en vano, *Astral Chain* viene del futuro. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción sinérgica entre protagonista y legión se traducirá en un sistema de combos que puede ser sensacional.

PLATINUM HA OPTADO POR UNA NUEVA IP DE ACCIÓN QUE ES ATREVIDA Y SE ESCAPA DE LOS CONVENCIONALISMOS

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB OzeSnake
"El diseño de los personajes y los robots mola, y el combate parece que tiene muchas posibilidades. El único pero, los escenarios, vacíos y sosos."

@RiosGamerX
"Visto el gameplay de cinco minutos, claramente es Chaos Legion 2.0 con el toque mágico de Platinum Games, y eso es genial. Deseando que llegue."

@NiXiE_es
"Han salido los avances y, en resumen, es Platinum Games en estado puro. Pero dicen que es muy ambicioso y habrá que ver si está bien ejecutado."

Habrá cinco tipos de legiones, cada una con unas habilidades: Espada, Arco, Brazo, Hacha y Bestia. Al ir obteniéndolas, se dispararán las posibilidades jugables, pues *Astral Chain* será mucho más que un hack and slash.

LAS CLAVES

1 ACCIÓN SINÉRGICA. Además de al protagonista, será posible controlar (de forma limitada) a la legión, lo que abrirá la opción a jugar en cooperativo local con un amigo.

2 ARCA. El juego se ambientará en una ciudad futurista que se dividirá en seis distritos muy diferenciados, en los que los hologramas de neón lo presidirán todo.

3 PERSONALIZACIÓN. Los juegos de Platinum suelen tener protagonistas predefinidos, pero, esta vez, podremos modificar su apariencia... y la de su hermano mellizo.

No habrá botón de salto... pero sí plataformeo, ya que podremos propulsarnos hacia la legión con ayuda de la cadena.



El diseño de personajes ha corrido a cargo de Masakuza Katsura, responsable de mangas como ZETMAN o Video Girl Ai.



■ 13 DE SEPTIEMBRE ■ MARVELOUS (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Daemon X Machina

■ Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

CÓMO PRENDER LA MECHA DE LA ACCIÓN

No es el exclusivo más puntero de los muchos que tiene previstos Switch de cara a la campaña navideña, pero *Daemon X Machina* puede ser un notable complemento.

No en vano, el máximo responsable de este juego de mechas (los famosos robots de combate japoneses) es Kenichiro Tsukuda, veterano de la saga *Armored Core*, que también ha participado en desarrollos como los de *God Eater 3* o *Soul Sacrifice*. Esas fuentes de inspiración dejan claro de dónde proceden tanto la jugabilidad como la estética de su nuevo proyecto, ejecutado por otra compañía tan marcadamente japonesa como es Marvelous.

Tiros y tortas de mil colores

El juego nos pondrá en la piel de un Outer, un mercenario que pilota robots de combate conocidos como Arsenales. Con ellos, habrá que hacer frente a los llamados Inmortales armados, unas máquinas corrompidas por una poderosa fuente de energía conocida como "Femto". Así, el planteamiento recordará un poco al de *Monster Hunter*, con una serie de misiones independientes y de dificultad creciente, en las que lucharemos contra enemigos de poca monta y contra duros jefazos, como un gusano descomunal.

Los combates transcurrirán por aire y por tierra, de modo que podremos volar o propulsarnos con rapidez y, sobre todo, disparar y dar guantazos a todo lo que se mueva. Nuestro mecha será muy personalizable (con piezas, pinturas, armas, etc.) y las habilidades mejorarán progresivamente. Además de la campaña para un jugador, habrá cooperativo, en otro ejemplo más de la importancia que, de un tiempo a esta parte, da Nintendo al juego online. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Quizá sea un juego de segunda línea, pero su "mechada" y exuberante acción puede dejar buenos momentos.

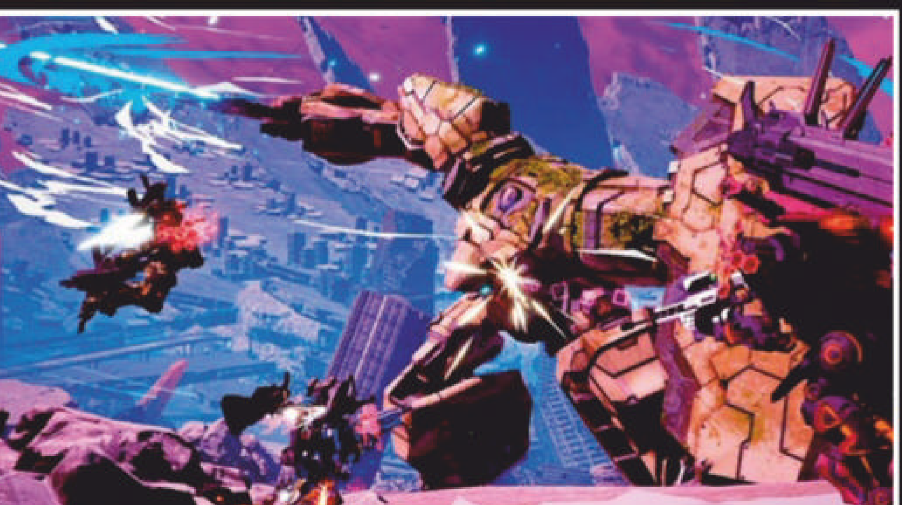


LAS CLAVES

1 BATALLAS. Por el aire y por tierra, a distancia y cuerpo a cuerpo: nuestro robot permitirá luchar de diversas formas, todas ellas muy explosivas.

2 PERSONALIZACIÓN. Podremos modificar la apariencia de nuestro mecha y rapiñar todo el equipamiento que suelten los enemigos derrotados.

3 MULTIJUGADOR. Habrá cooperativo a cuatro, tanto online como local, y en el futuro se añadirá también una modalidad competitiva.



■ El diseño de los mechas y los personajes ha corrido a cargo de Shoji Kawamori y Yusuke Kozaki, veteranos de las sagas *Armored Core* y *Fire Emblem*, respectivamente.



■ El control admitirá dos configuraciones, después de que se haya decidido incluir a última hora uno que echa mano de los sensores de movimiento de los Joy-Con.

EXCLUSIVA GAME

Hazte con la edición limitada, que incluye contenido físico adicional. Además, llévate con cualquier edición el DLC "Paquete de equipo URBN".

*Promoción limitada a: Ed. Limitada (500 unidades) y DLC (1.000 unidades).

LAS CLAVES

1 **JERICHO CITY.** El mundo tendrá un diseño de niveles más sesudo que el de la primera entrega, con entornos más variados, rutas alternativas y más de un secreto escondido.

2 **VISCERAL.** Los desmembramientos para robar el equipamiento a los enemigos dependerán de que apuntemos al lugar adecuado y del tipo de golpes ejecutados.

3 **MENSAJES.** Habrá un componente de multijugador asíncrono, de modo que, gracias al dron, podremos pintar grafitis para ayudar a otros usuarios.

■ 24 DE SEPTIEMBRE ■ DECK13 (FOCUS HOME INTERACTIVE) ■ ROL

The Surge 2

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

sobrecarga De robots De la muerte

Decía el reverendo Lovejoy que no oía a nadie decir "Jericó esto o Jericó aquello", pero la omisión se va a acabar con *The Surge 2*, un RPG con el que Deck13 quiere afianzar su posición en la tierra prometida del soulslike.

Este estudio alemán debutó en este género en 2014 con *Lords of the Fallen*, una clara imitación de *Dark Souls*. Su siguiente proyecto, *The Surge*, sí desplegó cierta personalidad, al apostar por una ambientación cibernética y apoyada en el desmembramiento de los enemigos para conseguir su equipamiento. Ahora, dos años y medio después, llega una secuela que ampliará y pulirá la fórmula.

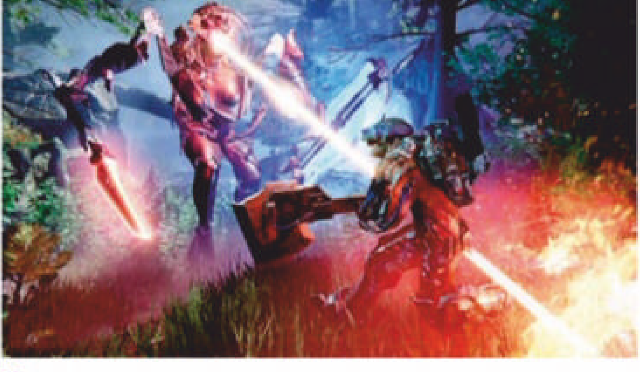
Escabechina cibernética

El juego se ambientará en Jericho City, una urbe presa de un virus tecnológico, en la que el ejército ha impuesto el toque de queda y donde cientos de robots descontrolados campan a sus anchas, al tiempo que una tormenta se aproxima peligrosamente. El objetivo del protagonista (un personaje que tendremos que crear desde cero, a diferencia de la primera entrega) será desentrañar el misterio de este apocalipsis tecnológico.

Cómo no, los combates se caracterizarán por su gran dificultad y por su tono táctico. No sólo habrá que preocuparse de esquivar y bloquear, sino también de elegir si golpeamos en horizontal o en vertical, y de apuntar a la cabeza, los brazos, las piernas o el cuerpo, algo esencial de cara a realizar ejecuciones que acaben en desmembramientos. Además, habrá varias mecánicas de riesgo y recompensa, como los contraataques o el uso de la energía, que servirá tanto para curarse como para realizar los salvajes cercenamientos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Dentro del pueblo llano de los Souls, la primera entrega logró cierto estatus, y esta secuela promete seguir escalando.



■ La personalización del exoesqueleto se llevará a cabo con el botín que obtengamos de descoyuntar a los enemigos.



■ El arsenal "chatarrero" será realmente variado. Contaremos con espadas, lanzas, hachas, brazaletes robóticos...



■ Los escenarios serán más variados en esta entrega, tanto por su "decoración" como por sus posibilidades jugables.

MANDO

Arkadia

¿Tienes PS4? ¿PC? ¿Y Switch? Este pad te vale para todas...

COMPAÑÍA Newskill **PLATAFORMA** PS4, Switch, PC
PRECIO 49,95 € **WEB** *www.newskillgaming.com*

La gran mayoría de mandos para consola, incluso los de terceros, suelen ser compatibles con una o dos plataformas a lo sumo (PS4 y PC, Switch y PC...). Por eso, este modelo de Newskill resulta especialmente atractivo: con un único mando, puedes jugar en PS4, Switch y PC... y en todas ellas funciona de maravilla.

Como en otros mandos similares, la forma de emparejarlo con cada plataforma es distinta, pero siempre sencilla (pulsando dos botones a la vez para entrar en modo emparejamiento o conectándolo por cable). Todo viene en las instrucciones (están en inglés) y es un proceso sencillo. Es bluetooth y, en segundos, estarás usando el pad.

Esta compatibilidad no es su único encanto: cuenta con casi todos los extras. A excepción de NFC, dispone de panel táctil funcional (en Switch, es el botón de capturar), giroscopio y acelerómetro, altavoz frontal, clavija de 3,5 mm de audio (en Switch no funciona), doble motor de vibración, barra de luz... e, incluso, iluminación en los botones (que tienen buen tacto y respuesta). Si seguimos por los joysticks, no tienen zona muerta, son bastante firmes, tienen la sensibilidad justa y responden muy bien en juegos que requieren precisión, como los shooters. La cruceta, sorprendentemente, también tiene muy buen tacto, recorrido y respuesta, incluso para juegos de lucha como *King of Fighters '98*.

Su batería le da autonomía para unas 6-7 horas de juego, con un tiempo de carga estimado de dos horas. No se pueden desactivar las luces, por lo que no podemos extender la vida de la batería. Es quizá uno de los pocos aspectos criticables del Arkadia, junto al ruido que genera el conector de 3,5 mm cuando hay silencio o el hecho de no disponer de software para configurarlo (por ejemplo, el comportamiento de los sticks), aunque esas funciones no suelen estar disponibles en los mandos de menos de 50 euros, que es lo que cuesta este pad.

Tampoco podemos decir nada malo del diseño y los materiales: es un mando muy cómodo, robusto y agradable al tacto, y tiene el tamaño justo. Es como si Newskill hubiera cogido lo mejor de los pads de PS4, One y Switch y lo hubiera remezclado de la mejor manera posible dando su toque.

Altavoz, giroscopio, conector de auriculares, vibración... El Arkadia tiene casi todas las funciones, aunque no todo funciona en todas las plataformas (como los cascos en Switch).

VALORACIÓN Si tienes PS4, Switch y PC, y necesitas un segundo mando, ni lo pienses: este "tres en uno" es un completo y sólido pad multiplataforma, y tiene un gran precio.

ALTERNATIVAS

Los mandos multiplataforma no abundan, al menos que abarquen más de dos sistemas y sean fiables. Aquí, de todo un poco...







SF30 PRO (8BITDO)
PRECIO Desde 43,99 €

XBOX ONE CONTROLLER
PRECIO Desde 59,99 €



NACON DAIJA
PRECIO Desde 169,99 €



AURICULAR

Recon Spark

Una pequeña gran evolución de los Recon 70

COMPAÑÍA Turtle Beach **PLATAFORMA** Todas **PRECIO 49,99 €** **WEB** *https://es.turtlebeach.com/*

Hace un par de meses, os hablamos de los Recon 70, los auriculares de entrada (los más básicos) de Turtle Beach. Por 35 euros, tenías un auricular que sonaba bien y era multiplataforma... pero tenía carencias. Esta versión "Spark" llega para remediar la gran mayoría de ellas, por apenas 14 euros más.

La primera, y quizá la más importante, es que, en este modelo, la diadema está reforzada con una tira metálica, lo que, sobre el papel, lo hace más resistente. Nada como coger la diadema y estirarla y jugar un poco con ella para comprobar que ya no tiene esa sensación "plasticosa" y endeble de los Recon 70. Estos cascos están hechos para durar.

Otra de las carencias del anterior modelo que ha subsanado éste es que incluye el cable bifurcador para separar el micro del sonido general, algo que muchos jugadores de PC demandan y que, en los Recon 70, había que pagar aparte.

Otros detalles que cambian son los colores del auricular (blanco y violeta), una diadema más ancha, almohadillas más cómodas para quien lleve gafas o la ecualización del sonido, soberbia tanto en juegos como para escuchar música. Rematan el conjunto los controles de volumen integrados en el auricular izquierdo y el micro abatible para ponerlo en mute (que capta bien la voz).

VALORACIÓN La evolución de los Recon 70 cumple de sobra, con mejoras que se notan (son más resistentes y cómodos) y un sonido muy notable.



La diadema de los Recon Spark está reforzada, trae cable bifurcador... pero lo mejor es que suenan de lujo.

CASCOS

Outlier Air

Los mejores cascos sin "ataduras" del mercado

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Bluetooth
PRECIO 79,99 € **WEB** *https://es.creative.com*



Los llamados "true wireless earbuds" o auténticos auriculares inalámbricos "in-ear", de los que se meten en el oído (sin cables), han recorrido un largo camino. Si bien los Airpods de Apple ayudaron a estandarizar esta tecnología, otras marcas han llevado la idea más lejos. Y estos Outlier Air de Creative son, quizá, unos de los mejores en todos los campos.

Si empezamos por la autonomía, uno de los peros de este tipo de auriculares, los Outlier Air barren a la competencia duplicando la duración de su batería. Dan hasta diez horas de uso continuo, y 30 horas gracias a la caja de transporte con batería integrada, que permite dos ciclos de carga completos más.

Si seguimos por el sonido, es compatible con los códecs aptX y AAC, de alta calidad y sin retardo gracias a que son Bluetooth 5.0. ¿Más? Tienen certificación IPX5, es decir, son resistentes al sudor (los puedes usar mientras haces deporte) y cuentan con micro incorporado para atender llamadas (que elimina el ruido ambiente de manera sobresaliente). Además, cuentan con controles integrados para pausar, pasar canción, subir o bajar el volumen e, incluso, podemos usar uno sólo para atender llamadas.

Y lo más importante: suenan de muerte, aun sobrecargando un poco los graves (sin resultar molesto), y logran crear un notable espacio acústico 3D, que consigue no eclipsar ninguna frecuencia.

VALORACIÓN Hemos probado varios cascos "true wireless", y éstos son de los que más nos gustan, y los que mejor equilibrio ofrecen entre todas sus variables: precio competitivo, la mejor autonomía del mercado y un gran sonido que son difíciles de batir...

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



LEGO Star Wars Comandante Droide

Para amantes de la robótica

Con este set, podrás construir hasta tres droides icónicos de la saga galáctica (R2-D2, Gonk y MSE), así como programarlos a través de la app gratuita de LEGO SW BOOST. Además de las piezas para construir los droides, incluye un motor interactivo, un sensor de color y distancia y un Move Hub controlado por bluetooth.

A LA VENTA EN ***shop.lego.com***

PVP desde 219,99€

Cortador de pizzas Sonic

Nada puede detener al veloz erizo: ni siquiera la piña

Conviértete en el anfitrión más épico de la historia sorprendiendo a tus invitados con el cortador de pizzas oficial de Sonic the Hedgehog. La hoja circular está fabricada en acero inoxidable y lleva grabada en láser la icónica imagen de la mascota de Sega en pleno "rodaje". Tiene unas dimensiones de 23x10 centímetros y, además, lleva el logo de Sonic en el mango.

A LA VENTA EN ***www.segashop.eu***

PVP desde 19,99€

Namco Museum Mini Player

20 clasicazos de Namco, en una coqueta minirrecreativa

Desde su pantalla de 4'25 pulgadas, podrás disfrutar de veinte joyas del catálogo de Namco: *Battle City, Dig Dug 1 & 2, Dragon Spirit, Galaga, Galaxian, Mappy, Pac-Panic. Pac-Man 1 & 2, Pac-Mania, Phelios, la trilogía Rolling Thunder, Skykid, Splatterhouse 1 & 2, Tower of Druaga y Xevious.* Además, su joystick es extraíble, por si prefieres jugar con la cruceta.

A LA VENTA EN ***www.myarcadegaming.com***

PVP desde 89,48€

Muñeca de La Monja

El regalo de cumpleaños que haría el matrimonio Warren

Nada mejor para superar el miedo a la oscuridad que dormir abrazados a esta inquietante muñeca, con licencia oficial de la película "La Monja", fabricada por Mezco Toys. Tiene una altura de veinticinco centímetros, el hábito es de auténtica tela y recrea el perfecto cutis y la ardiente mirada del personaje que atormentaba al matrimonio Warren.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Diorama enemigos Super Mario Bros

Porque los villanos molan tanto como los fontaneros

La tienda oficial de Nintendo España ha añadido a su catálogo este simpático set protagonizado por algunos de los más inolvidables enemigos de Mario y Luigi: Koopa, Goomba, Bill Bala y Boo. Incluye tres soportes y una base de sujeción. Todo ello, respetando la escala del resto de figuras de la línea S.H. Figuarts.

A LA VENTA EN *mynintendostore.nintendo.es*

Sudadera Monster Hunter

Para pasar desapercibido cuando salgas a cazar

Si eres fan de *Monster Hunter*, esta sudadera te va a entusiasmar. Tiene licencia oficial y rinde homenaje a Pukei-Pukei, una de las bestias más venenosas del universo de *Monster Hunter World*. En la capucha, lleva impresos un par de ojos para potenciar aún más el camuflaje. Está confeccionada en 100% poliéster y hay siete tallas distintas.

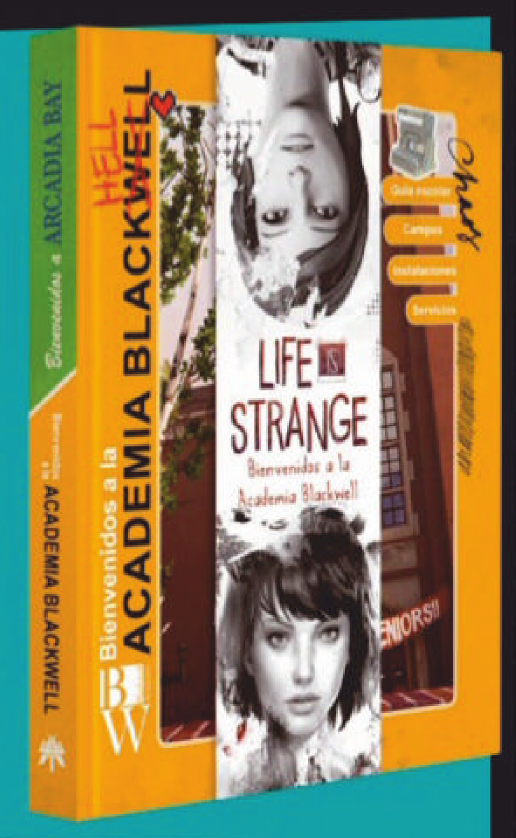
A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES EN LIBROS

BIENVENIDOS A LA ACADEMIA BLACKWELL

AUTOR Matt Forbeck **EDITORIAL** Héroes de Papel
PRECIO 29,95 € **PÁGINAS** 160 **FORMATO** Tapa dura

Héroes de Papel se ha hecho con la licencia oficial de Square Enix para publicar en nuestro país este espectacular tomo inspirado en *Life is Strange*. "Bienvenidos a la Academia Blackwell" es la guía oficial que se entregaba a cada alumno en su primer día de clase. Por un lado, es la guía de la Academia y, al darle la vuelta, pasa a ser la de Arcadia Bay. Un auténtico tesoro para los fans de la saga, que incluye la historia de la Academia y detalles de los personajes y el curso, así como los principales lugares de interés del pueblo. Cada página está llena de grafitis, garabatos, bocetos y fotografías de los estudiantes, incluyendo notas manuscritas de Max, Chloe y Rachel.



DREAMCAST: EL SUEÑO ETERNO



AUTOR Enrique Segura Alcalde **EDITORIAL** Dolmen Editorial
PRECIO 19,95 € **PÁGINAS** 232 **FORMATO** Tapa dura

Fue la última consola fabricada por Sega (si excluimos la inminente MD Mini), una auténtica bestia de color blanco que nos brindó momentos memorables. Enrique Segura le rinde homenaje en este precioso libro, en el que se detallan la historia de Dreamcast, su repercusión y los mejores títulos de su glorioso catálogo. Si te la perdiste, es hora de que descubras una máquina prodigiosa. Si aún la conservas, prepárate para emocionarte hasta el tuétano.

RÉQUIEM POR UN VAQUERO ESPACIAL

AUTOR Francesc Miró **EDITORIAL** Héroes de Papel
PRECIO 19,95 € **PÁGINAS** 200 **FORMATO** Tapa dura

Cowboy Bebop dejó de emitirse hace más de veinte años, pero su leyenda no ha hecho más que acrecentarse dentro y fuera de Japón. Mientras cruzamos los dedos ante esa adaptación a imagen real que prepara Netflix, Francesc Miró nos presenta este ensayo sobre la mítica serie de animación de Shinichiro Watanabe y su impacto en la cultura popular. Todos hemos querido ser Spike, Faye e incluso Ein, y surcar el espacio a bordo de la Bebop.



MÚSICA

RED DEAD REDEMPTION II

Desde hace poco, está disponible en Spotify y Apple Music la banda sonora de *Red Dead Redemption II*, con trece temas de artistas como Willie Nelson, Daniel Lanois o Joshua Homme. Además, Rockstar también ha añadido a los mismos canales veintidós temas del "score" original de Woody Jackson.

PRECIO Gratis / suscripción ***Plataformas digitales***



SILENT HILL 2

Mondo y Konami presentan la edición en doble vinilo de la inmortal banda sonora de *Silent Hill 2*, remasterizada y con una evocadora portada creada por Sara Deck. Prepárate para disfrutar a lo grande con "Theme of Laura", "Ordinary Vanity" y el resto de temazos compuestos por Akira Yamaoka.

PRECIO 31,22 € ***Mondo Music***



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Wii
- **GÉNERO** Aventura
- **COMPAÑÍA** Rainbow Studios (THQ)
- **AÑO** 2009









Deadly Creatures

VENENO EN PEQUEÑAS DOSIS

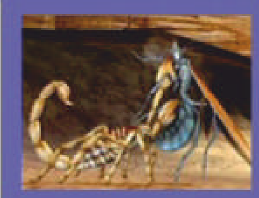
Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen 

Si tuviera que elaborar un ranking de juegos extraños que me ha tocado analizar en Hobby Consolas, *Deadly Creatures* tendría una posición de honor, sin duda.

Con este juego, Rainbow Studios se salió por completo de su zona de confort. Del género de la velocidad, donde es conocido por la saga *MX vs ATV*, el estudio se pasó al de la aventura, y de una forma muy original. A mí me recordó un poco a la película "Cariño, he encogido a los niños". No porque hubiera niños diminutos, sino porque los protagonistas eran dos insectos. Como en el filme, uno de ellos era un escorpión; el otro, en vez de una hormiga, era una tarántula.

La aventura constaba de diez capítulos, en los que debíamos sobrevivir en medio de la cadena alimenticia, haciendo frente a seres como lagartos o ratas. Los niveles del alacrán, gracias a sus pinzas y su aguijón, daban mayor peso a los combates, mientras que los de la araña concedían más importancia al plataformeo. A medida que progresábamos, se desbloqueaban nuevas habilidades, como la de segar con las pinzas del escorpión o la de lanzar telarañas, útiles para enfrentarse a jefes como serpientes o, incluso, un humano armado con una escopeta.

La aventura duraba sólo cuatro horas y los escenarios se reducían a desiertos y cuevas, pero lo cierto es que era muy atrevida. En la era de Wii, todo valía, y a este juego el veneno de insecto le daba un toque peculiar.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Cuando hablamos de Wii, se nos suelen venir a la mente sus juegos con Mii y control por movimientos, pero el éxito de la consola dio pie también a multitud de títulos que combinaban la locura con un enfoque más clásico. Tal es el caso de esta estrambótica aventura de la antigua THQ, no apta para aquéllos a los que les repugnen los insectos.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 27 de septiembre

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal y David Alonso.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI 



Auriculares Konix

Auriculares especialmente diseñados para PS4, también son compatibles con PC, teléfonos inteligentes, tabletas y todos los dispositivos con entrada de jack.

PVP recomendado: 29,99€

KONIX

Promoción válida hasta el 31 de agosto

HOBBY CONSOLAS

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas**
Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.



NINTENDO SWITCH
Nintendo
SIENTE LA MAGIA DE UN ZELDA CLÁSICO
THE LEGEND OF ZELDA™ Link's Awakening
© 2019 Nintendo
7
www.pegi.info
20 SEPTIEMBRE
¿PODRÁ LINK ESCAPAR DE LA MISTERIOSA ISLA KOHOLINT?
Por culpa de una terrible tormenta, Link naufraga y acaba llegando a la costa de la misteriosa Isla Koholint. Si quiere regresar a casa, el valiente héroe deberá superar mazmorras desafiantes y enfrentarse a monstruos espeluznantes.
RESÉRVALO YA
Y LLÉVATE UN LLAVERO* O GAMUZA EXCLUSIVA**
*Llavero disponible en exclusiva en toda la cadena GAME. Limitado a 5.000 uds. y hasta fin de existencias. El llavero se hará entrega con la compra del juego.
**Gamuza exclusiva disponible en AMAZON - CANAL OCIO - EL CORTE INGLÉS - FNAC - MEDIAMARKT - VIDEOCA y XTRALIFE. Limitada a 12.325 uds. totales. Consulta previamente disponibilidad.